HER DETAYINI ELE GEÇİRDİK VE 6 SAYFAYA SIĞDIRDIK: GRAND THEFT AUTO V

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Aralık 2012/12 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 62 I ISSN: 1307-8933



MÜTHİŞ PROMO KOD PAKETİ!
Wolfteam
S2: Son Silah
ZombiRock
Point Blank

2 DERGİ BİR ARADA! OGZ+ XBOX ÖZEL

Vaas'la tanışmadan deliliğin sınırları hakkında fikir yürütmeyin!

FARCRY 3

2012'YLE VEDALAŞMANIN BİRÇOK GÜZEL YOLU VAR

HALO 4 • COD BLACK OPS II • NFS MOST WANTED
ROCKSMITH • NATURAL SELECTION 2

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)


ULTRA
MÜKEMMELLİK
Ultra şık, ultra hafif, ultra ince ve ultra geniş ekranlı
Toshiba U940 serisi. Ultrabook™. Bir Intel Eseri.
intel inside™
CORE™ i5
Ultrabook™
Bir Intel Eseri
TOSHIBA
SATELLITE U940
KUSURSUZ. PERFORMANSLI. PRESTİJLİ.
• 3'üncü nesil Intel® Core™ i5 İşlemciler
• Windows® 8
• 2 GB NVIDIA® ekran kartı, 14" ekran
• Performans ve verimliliğin, Ultrabook™ hafifliği ile eşsiz birleşimi
• Ultra uzun pil ömrü
• WiDi ile TV'ye kablosuz bağlantı özelliği
• En yeni Intel® Rapid Start Teknolojisi™ ile ultra hızlı
• İnce, şık alüminyum gövde
• Sadece 1.5 kg
Prestijli olmak, kusursuzluğun yanı sıra performans ve tarz gerektirir. Tüm bunları göz önünde bulundurarak Toshiba Satellite U940 Ultrabook™ yaratıldı. Ultra hafif ve ultra ince U940, hedeflerinize tam olarak erişmenizi sağlayacak kadar büyük performans sağlar. Birkaç saniye içinde kullanıma hazırdır. Kolayca bağlantı kurmanız ve içerik paylaşmanız için gerekli port ve özelliklerle donatılmıştır. Uzun pil ömrüne de sahip olan U940'ın çoklu dokunmatik clickpad ve ışıklandırmalı klavyesiyle, gündüz ve gece rahatça çalışabilirsiniz. Ultra hızlı. Ultra şık. Ultrabook™.
www.toshibatr.com
Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core, Ultrabook ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Tipografik hatalardan TNB sorumlu değildir.
TNB
Toshiba Bilgisayar ve Görüntü Sistemleri
Türkiye Distribütörü
Çağrı Merkezi | 0212 340 60 80
facebook.com/toshiba.tnb | twitter.com/toshibatnb
TOSHIBA
Leading Innovation >>>



Editörün Günlüğü

DÜNYA BİTİNCE NEREYE ÇUFÇUFLUYORUZ?

Bir aydır iyice ayyuka çıkan "Marduk geliyor" geyiklerine bakarak insanın en temel içgüdülerinden birinin de "sıkılmak" olduğunu düşünmeye başladım. Tarihin başından beri çeşitli aralıklarla kıyamet gününü beklemiş ve bu ihtimal karşısında korkudan ziyade heyecan duymuş bir yaşam formundan bahsedi yoruz çünkü. Öyle bir coşkuyla tartışılıyor ki bu kıyamet konusu, 21 Aralık'ın sakince, her gün gibi gelip gittiğini görünce tüm bir insanlık olarak depresyona gireceğiz sanki. Geçerken uğramadığı için Marduk'a küseceğiz.

Bizim ofiste de bir yandan "kıyamet kopar mı, kopacaksa yeni sayıya hiç gir mesek mi" bahsi sürerken bir yandan da 15 Aralık'ta sizlerle birlikte kutlamak istediğimiz 5. doğum günü partimizin hazırlıkları yapılıyor. İlerleyen sayfalarda partinin davetiye sayfasını göreceksiniz zaten ama buradan da söylemek iste rim; o gün İstanbul'daysanız ve bize katılabilirseniz çok mutlu oluruz.

Sözü Sinan'a bırakıyorum, gelecek ay görüşene kadar (acaba?) hoşça kalın!
-**Serpil**

Kış ayları gelirken benim içimi bir mutluluk kaplıyor. Kabanımı giyerek göbeği mi rahatlıkla saklayabilecek olmamın haricinde, her an sürpriz bir kar yağışına maruz kalmamız olası! Karlı havayı ne kadar sevdiğimi uzun süredir yazılarımı okuyanlar bilirler, bilmeyenler de öğrensin bu bahaneyle. Karlı havayı severim!

Amma velakin, üç vakte kadar kardan muzdarip olacaklar da var şu anda aramızda. Misal Ali, misal Emre, misal Ömer. Bu üç silahşörler Aralık ayı içinde gerçekten silahşör olacaklar, çünkü askere gidiyorlar. Hiç bu kadar adamı aynı anda askere yollamamıştık :) Konvoy yapıp beyin ütülemeyeceğiz, ama aklımız da, kalbimiz de sizinle. İnşallah hayırlısıyla gidip çarçabuk dönersiniz. -**Sinan**



Point Blank

S2: Son Silah

Wolfteam

ZombiRock

Kuponlarınızı nasıl kullanacağınıza dair detaylar sayfa 76'da!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

- oyungezer.com.tr
- facebook.com/oyungezer
- twitter.com/oyungezer
- steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc



24
Grand Theft Auto V
Faruk tam anlamıyla Los Santos'un altını üstüne getirdi bu ön inceleme için.

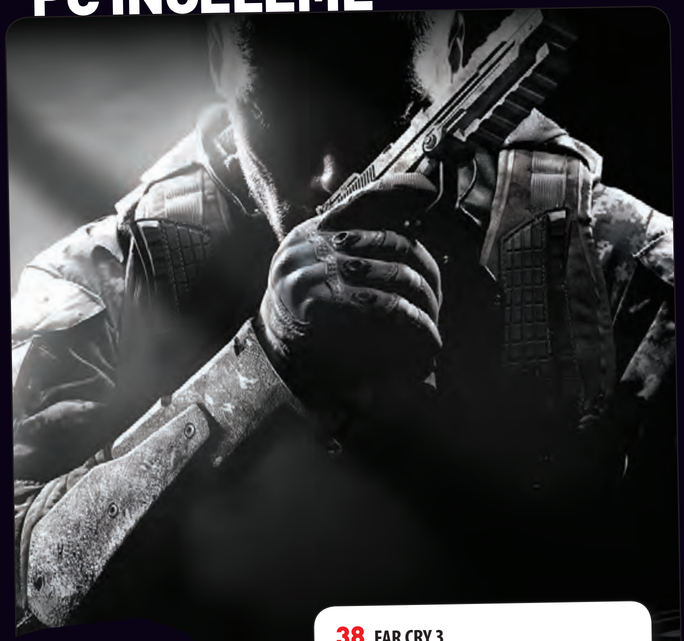
10 HAWKEN
Geleceğin hiç de sigorta reklamlarındaki gibi olmadığını muştulayan bir oyun daha!

18 OMERTA: CITY OF GANGSTERS
GTA'nın yanında biraz zayıf görünüyor olabilir ama sağlam bir yumruğu var.

20 OYUNEZER
Guild Wars 2 için biri nihayet açtı ağzını, yumdu gözünü...

22 DEVELOPER'S DIARY
Giray, Blizzard'dan bildiriyor.

PC İNCELEME



32
Call of Duty: Black Ops II
Yine mi headshot?!

38 FAR CRY 3
Artık size "ıssız bir adaya düşsen?" anketlerinin gerginlik vereceğini açıkça söyleyebiliriz.

46 LUCIUS
Ayşe Teyze'nin uslu oğlu Ahmetcan'a artık aynı gözle bakamayacaksınız.

48 NATURAL SELECTION 2
Darwin'in Half-Life oynadığı zamanlardan nerelere...

50 EURO TRUCK SIMULATOR 2
Ata sporu kamyonculuk, yeni oyunuyla genç nesilleri etkilemeye devam ediyor.

KONSOL İNCELEME



54
Halo 4
Master Chef televizyon programı size Halo'yu hatırlatıyorsa doğru yerdesiniz.

60 PS ALL-STARS BATTLE ROYALE
Sackboy'un Kratos'u dövebildiği diyarlardan sevgilerimizle.

62 NEED FOR SPEED MOST WANTED
Hayır yanlışlıkla Burnout'u incelemedik!

68 LBP KARTING
Mini dostlarımız bu sefer jetonu bol bulmuş gibi.

69 JUST DANCE 4
Anneniz "kalk artık o sandalyeden, yetti artık bilgisayar!" mı diyor? Eh o halde yerinizden kalkın.

LOG-IN



72
Guild Wars 2: Lost Shores
Sağanak içerik yağışı aynen devam ediyor.

74 ESL TÜRKİYE
Asus'un Leauge of Legends turnuvası başlıyor!

76 HEDİYE KODLARIN KULLANIMI
Birbirinden değerli hediye kuponlarınız oldu, peki onları nasıl harcayacaksınız?

ORGANİZE SANAYİ

83 **NOKIA LUMIA 920**
Kaliteli işçiliği ve Windows Phone 8 işletim sistemiyle çok şık bir telefon.

90 **RAZER TAIPEN**
Her iki elle de kullanılabilen Taipen zeki, çevik ve alımlı bir fare.

91 **SAMSUNG GALAXY NOTE 10.1**
Android tabanlı ve yüksek performanslı bu tabletle not almak çok keyifli.

92 **HP PAVILION G6-2153ST**
Sade tasarımlı bir dizüstü bilgisayar arıyorsanız buna bir göz atın.

93 **ASUS GTX 650 TI DIRECTCU II**
Kart küçük, soğutucu büyük, bakalım Asus ne yapacak?



DOSYA



WINDOWS 8 **94**
Yeni bir işletim sistemi kullanmaya hazır mıyız? Daha önemlisi Microsoft yeni bir işletim sistemi sunmaya hazır mı?

EKRAN DIŞI



106 **ÇİZGİLERİN GÜCÜ ADINA**
Kayra Keri Küpçü'nün çok uzun zamandır beklediğimiz, çizgi filmlere farklı bir açıdan bakan kitabı nihayet raflarda yerini aldı.

109 **KIYIDAKİLER... KÖŞEDEKİLER...**
Noyan, beyaz perdenin kıyısında köşesinde kalmış bir "kötü çocuğu" konuk ediyor bu ay.

112 **SÖYLEŞİ: ANIL BAYER**
Herkes kendi hikâyesini kendi yazmak ister. Anıl'ın kitabında bu mümkün.

114 **ANİME SAYFALARI**
3 kişilik bir aşk hikâyesi bile yeteri kadar karmaşıkken, bir de karakterlerden birinin ölü olduğunu düşünsenize...

DOSYA

8-BIT MÜZİKLER **110**
Çiçeği burnunda editörümüz Berkan, 8-bit müziklerin dünü, bugünü ve yarınını anlattı mini dosyamızda.



alizine wonderland **70**
Bu ayki Alizine'in özeti: En büyük asker bizim asker!

PIXEL



127 **UNUTULMAZ SERİLER**
Emre, giderayak Army Men inceleyerek yüreğimizi burktun...

128 **ÇAYLAKLARA SAYGI: LOST VIKINGS**
Viking mitlerini İskandinavlardan çok Amerikalıların tüketiyor olmasını garipsiyoruz biraz.

134 **SON JETON: CASTLEVANIA**
Dergi sonunda sabahlarken daima bir vampir geyiği döner ve hep bu oyun hatırlanır.

bakmadan geçmeyin



16 **WATERGATE Mİ? O DA NE?**
Aşk, entrika, sansasyon... Uzaktan gözükenden farklı bir dünyası var oyun sektörünün.



84 **2012'NİN EN'LERİ**
Bu yıl boyunca dibimizi düşüren ürünleri ve meseleleri bir araya topladık. Bayılacaksınız!



130 **PSX KLASİKLERİ**
Sırf nostalji olsun diye değil, bu oyunlar topluca PSVita'ya çıktığı için de yazdık...

oyun indeksi

Call of Duty: Black Ops II 32
Elemental: Fallen Enchantress ... 52
Euro Truck Simulator 2 50
Far Cry 3 38
Giana Sisters: Twisted Dreams ... 71
Grand Theft Auto V 24
Halo 4 54
Hawken 10
Just Dance 4 69
LittleBigPlanet Karting 68
Lucius 46
Natural Selection 2 48
Need for Speed: Most Wanted ... 62
Omerta: City of Gangsters 18
PlayStation All-Stars Battle Royale . . 60
Rocksmith 66
Scrabblenauts Unlimited 47
When Vikings Attack 70

OGZ_DVD

MASTER'I USB BELLEK OLAN DVD



Doom 3 BFG Edition

KAYNAK KODLARI DVD'DE!

id Software yine bir güzellik yaparak Doom 3 BFG Edition'ın kaynak kodlarını GitHub üzerinden açtı. DVD'nin Bonus bölümünde de bulabileceğiniz kodlarla ilgili olarak burada size ilginç bir detaydan bahsedelim.

Üç boyutlu oyunlarda gölgeleri işlemek için kullanılan ve "depth fail" olarak bilinen bir teknik var. Bu tekniğin patenti günümüzde Creative Labs'in elinde, fakat id Software'in kurucularından John Carmack zamanında aynı tekniği kendi başına keşfetmiş ve Doom 3'ün ilk sürümünde kullanmış. Oyunun kaynak kodları açılacağı vakit, bu kod patent yüzünden sorun yaratmış ve Carmack yalnızca birkaç satırlık kod değişikliğiyle aynı gölge işleme tekniğini uygulayan yeni bir çözüm üretmiş. İlk teknik "Carmack's Reverse" olarak tanınırken, yenisi "Carmack's Revenge" olarak adlandırılıyor.



Back to School

LEFT 4 DEAD 2'YE DÖNÜŞ

Yeni dönem başlamadan önce herkeste bir okula dönüş telaşı olur ya hani, emin olun Back to School'da dönmek isteyeceğiniz son yer orası olacak.

Left 4 Dead 2'ye yeni bir senaryo ekleyen bu mod, Borden City'deki salgında hayatta kalma mücadelesi veren dört kahramanın öyküsünü anlatıyor. Onlar Amerikan askerleri tarafından kurtarılmayı beklerken, yerel bir okulda işler ters gidiyor ve şehirdeki en güvenli yer, birden bir ölüm tuzağına dönüşüveriyor.

DVD'mizin Modlar bölümünde bulabileceğiniz Back to School'u kurmak için tek yapmanız gereken, bts_l4d2.vpk dosyasını \Steam\ *steamapps\common\left 4 dead 2\left4dead2\addons* klasörünün içine çıkartmak.



Diaspora: Shattered Armistice

BATTLESTAR GALACTICA HAYRANLARI İŞ BAŞINDA

Gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu serilerinden olan Battlestar Galactica'yı izlemediyseniz çok şey kaçırıyorsunuz. Hâlihazırda izlemiş olanlar içinse harika bir haberimiz var: BSG hayranları tarafından geliştirilen bu oyunda bir Viper pilotu olma hayalinizi gerçekleştirebilirsiniz!

FreeSpace2_open oyun motoru üzerine inşa edilen Diaspora bir mod değil, başlı başına bir oyun ve ücretsiz olarak oynanabiliyor. Oyun hem tek kişilik, hem de çok oyunculu uzay savaşlarını destekliyor. BSG evreninden Viper bir yana, Raptor, Cylon Raider ve Blackbird gibi başka araçları da yönetebiliyorsunuz. İlginizi çektiyse, hepinize iyi avlar dileriz!

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- LEGO The Lord of the Rings
2- Bridge Project
3- Celestial Mechanica
4- Spaceman in Space
5- Incredipede

Bu videolar kaçmaz!

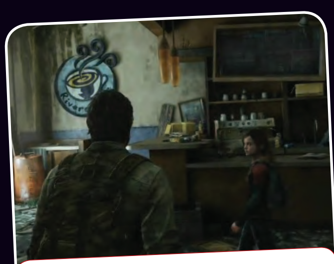

Dead Space 3

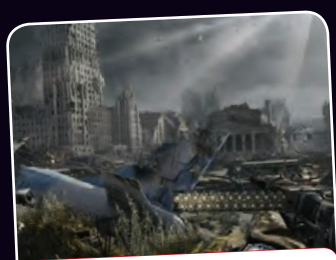

Deadpool


Final Fantasy XIV: A Realm Reborn



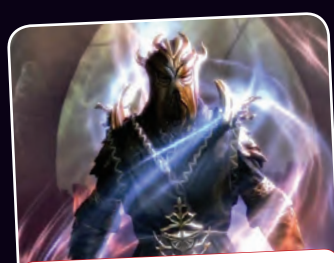
Grand Theft Auto V


The Last of Us


Metro: Last Light



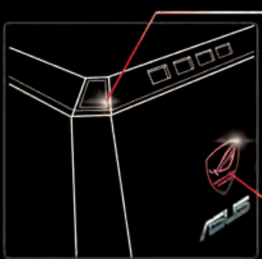
SimCity


TES V: Skyrim - Dragonborn



ROG TYTAN OYUN MASAÜSTÜ BİLGİSAYARI
SÜPER GÜÇLERLE DOĞDU

Balistik füze denizaltından esinlenerek tasarlandı. Tüm parçaları tam olarak görevine uygun olarak yaratıldı: "Savaş Hakimiyeti."



Turbo Gear: 3 overclock modu arasında anında değişim

DEFCON Gösterge: Sistem hazırlığını mavi ve kırmızı LED ışıklarla gösterir

Turbo Gear ve Defcon Gösterge'den, sıvı soğutmalı 4.6Ghz'de 2. nesil Intel® Core™ i7 işlemciye, orijinal Windows® 7 Home Premium işletim sisteminden, NVIDIA® GTX680 grafik kartına kadar her şeyi ile tam donanımlı. ROG Titan Masaüstü Bilgisayar'ın her parçası, düşmanlarınıza karşı zafer kazanmanız için tasarlandı.

- HDD'de 4 kat daha hızlı
- Gerçekliği yükseltir
- 2 kat uzun ömür
- 35 kat daha net ses kalitesi

Bilgisayarınız, şimdi daha kolay

Windows 7

ASUS, Hepsi Bir Arada ve Masaüstü Bilgisayarlar Güvenilirlik ve Müşteri Memnuniyetinde Öncü*

* PcWorld – ABD 2010 & 2011 Müşteri Memnuniyeti Anketi

Windows 7'li PC alana, Windows 8 Pro
Sadece 29 TL

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

• ASUS ROG Titan Masaüstü Bilgisayar, Vatan Bilgisayar stoklarında.


TÜRKİYE'NİN TEK
ROCK
RADYOSU
ROCK FM
94.5
WWW.ROCKFM.COM.TR

360drc



Sıkıysa reddedin... sf 18 >>



HAREKET=BEREKET

Benimle çalışanlar bilir; hiç sevmem oturmayı. Maalesef oturanı da sevmem, enseyi karartanı da, yaparmış gibi yapanı da… Dur yahu! Gaza geldim bir anda, başka şey anlatacaktım ben. Memlekete hareket gelince, bana da bir haller geldi. Geçen ay, PlayStation Gamefest, Xbox 360'ın resmi olarak çıkışı, Hitman: Absolution lansmanı, sokak etkinlikleri, üç yeni online yayıncının ülkemize giriş yapması derken baş döndürücü bir trafik yaşadık. Ay sonu geldiğinde önümü göremeyecek haldeydim ancak çok çok çok keyifliydim. Neden? Çok değil daha birkaç sene öncesine kadar salyalar akıtarak izlediğim varyeteleri kendi sokaklarımda görüyorum da ondan… Dün deli diyenler, bugün imrenerek bakıyor bizim sektöre, bundan daha keyifli kapak olur mu?

Nick Cave and the Bad Seeds – Up Jumped the Devil

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Call of Duty: Black Ops II	Activision
2 Halo 4	Microsoft
3 FIFA 13	EA
4 Assassin's Creed III	Ubisoft
5 Skylanders Giants	Skylanders
6 Need for Speed Most Wanted	EA
7 Just Dance 4	Ubisoft
8 Borderlands 2	2K Games
9 The Sims 3: Seasons	EA
10 Football Manager 2013	SEGA

OFİS 2012

Muhasebe her şeydir, öyle değil mi Ateş?

1) Hesap, kitap, faturalar, sözleşmeler derken oyuna vakit kalıyor mu?

Sizden çok oyunuyorum, LoL'de görüşelim istersen?

2) Hiç rock/metal dinleyen finansçı görmemiştim.

Hesap kitap işlerinin insanda bıraktığı rehaveti atmak için böyle bir şeye ihtiyaç var bence. Tüm finansçılara öneririm.

3) Ama kel insanlar olarak saç uzatamıyoruz maalesef, ne dersin?

Aman boş ver be Faruk, kasket bize yakışıyor!



SAVAŞTA TEK TAVUK HİNDİDİR - ALİ SEZGİN

HAWKEN™

Endüstriyel tasarımcılar alınmasın ama büyük teknoloji firmaları ürünlerini tanıtırken ilham kaynakları olarak taşmış, doğaymış gibi alâkasız şeyleri gösterdiklerinde çok gülüyorum ben. Taş, kuş, origami temalı cep telefonlarına şimdilik bir şey demiyorum ama bu mantıkla eşşek kadar savaş robotlarını aklamanın akla mantığa sığar bir yanı kalmıyor. İster Mech Warrior olsun, ister Hawken, bakıyorum oyundaki araçlara doğadan neyi örnek alabilirler diye aklıma çok az şey geliyor. İki bacaklılar, geniş bir gövdeleri var ve hafif oturur gibi ilerliyorlar; bu bildiğimiz tavuk yahu. Düşünün ki Üçüncü Dünya Davaşı çıkmış, mevcut teknolojinin haddi hesabı yok ve o dönemin bilim adamları, tasarımcıları bir araya gelip robotton tavuk yapıp dövüştürmeye karar veriyorlar. O kadar teknolojinin ardından insan, robot aslan, ejderha, ne bileyim, Voltron gibi ütopik bir şey bekliyor. İnsanoğlunun sonunun tavukmuş ne yazık ki… (Ali, bu unutulmaz girişini ve konu bağlama konusundaki ustalığını yürekten tebrik ederim. – *faruk*)

Yine de bu araçların kendilerine ait bir cazibesinin olduğunu inkar edemeyeceğim. Saniyeler içinde birbirlerine kurşun yağdıran, gökyüzünü

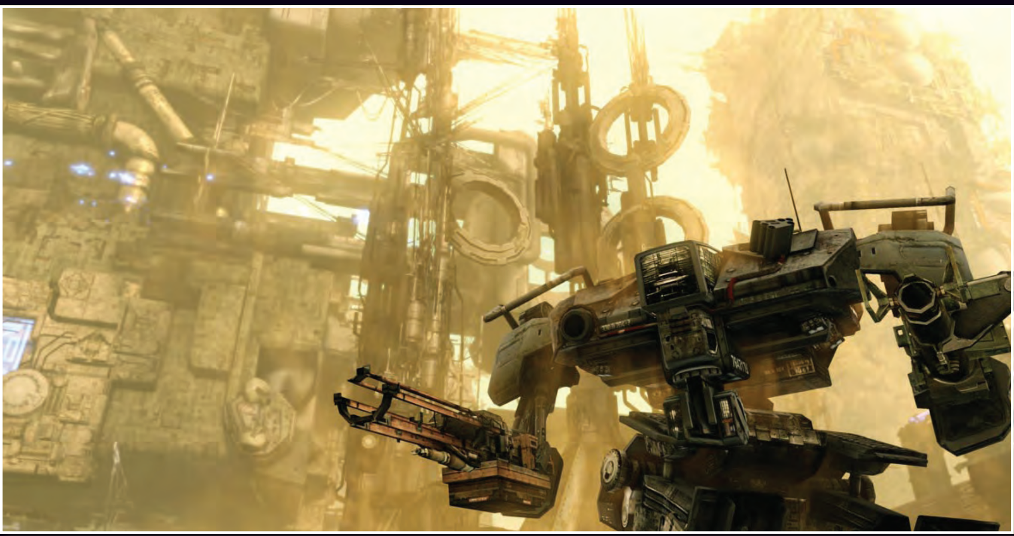


Her yeri kaplayan reklamlar, zevksizce dikilmiş binalar; oyunun 2023 Türkiye'sinde geçmediğine inanmakta zorlanıyorum.

O kadar abartılı ateş güçlerinden bahsediyoruz ki ağır zırhlı robotlar bile saniyeler içinde bu hale gelebiliyorlar.



> Metro'nun geliştiricilerine göre WiiU işlemcisi epeyce yavaş kalıyormuş. > Hitman markası gelecekte iki firmaya birden teslim edilecekmiş, Infinity Ward-Treyarch modeli gibi >>



ŞCR / Adhesive Games

Adhesive Games'in ilk oyunu Hawken olacak, dolayısıyla firma hakkında konuşmak için biraz erken. Ancak Hawken'ın durumuna bakarsak doğru yolda olduklarını söylemek güç değil. Bu firmanın adını aklınızda tutun, çünkü ileride bolca duyacaksınız.





roketlerle dolduran bu canavarların içinde çatışmayı bırakın sadece onları görmek bile insanın kanını kaynatmaya yetiyor. Hawken ismini daha önce duymadıysanız sizi azarlamaya hakkım var demektir zira E3 dosyasında beklenti barımızı tam olarak dolduran üç oyundan biriydi kendileri. Quake tarzı hızlı oynanışı, karışık arayüzlü robotlarla birleştiren bu harikülade oyunun çok can yakacağı ta o zamandan belliydi. E3 geldi geçti, aradan oyunun alfa ve kapalı beta dönemleri geçti gitti. Biz bu süre boyunca Hawken oynuyor, oyunun sunduklarıyla büyüleniyor ancak çok istememize rağmen size bunlardan bahsedemiyorduk. Sandığınız aksine gıcık insanlar değiliz, sadece dilimizi kilitleyen sert gizlilik kuralları vardı. Artık böyle bir durum söz konusu olmadığına göre kurşun döktürmeye başlamanın zamanıdır.

Hawken, Mech Warrior gibi ağır ve pozisyona dayalı bir oyun olmak yerine aksine Quake gibi hızlı ve tempolu oynanıyor. Kullanılan araçların neredeyse bina boyunda robotlar olması hiçbir şeyi değiştirmiyor. Gerektiğinde tabana kuvvet koşmalarına imkan veren güçlü bacakları ve elbetteki süzülme ve ani atlamalara yarayan jet motorları var. Hepsini geçiyorum Hawken'ın bölümlerinde benzer oyunlarda olduğu gibi ovalı, dağlı değil gayet şehir içinde dar caddeler ve binalar arasında çatışıyor olacaksınız. Cadde dediysem öyle İstiklal veya New York caddeleri gibi bir şey canlanmasın gözünüzde. Hawken, savaşı karanlık bir geleceğin şekilsiz, kirli sokakların arasına getiriyor. Mimarinin bugüne ait olduğunu anlamak zor değil ancak yanan arabalar ve duman son yüz yıldır olduğu gibi korkunç bir savaşı işaret ediyor.

Hemen söyleyeyim oyuna ilk girdiğinizde muhtemelen hiçbir şey anlamayacaksınız. Silahlarınızın neden çalışmadığı, karşıdaki tavuğun dost mu düşman mı olduğu veya bu oyunu neden oynadığınız gibi olası sorular kafanızı kurcalayabilir. Merak etmeyin, bu durum çok uzun sürmüyor. Her tarafı tuş ve ayarlarla dolu o ekranda aslında gerçekten işe yarayan çok az şey olduğunu görünce rahatlayacaksınız. Örneğin, oyunda kurşun kavramı yok ancak silahlar ısınabiliyorlar. O yüzden karşınızda bir Mech görürür görmez hedefi tutturmadan ateş etmenin anlamı olmuyor pek. Bunun dışında robotları kısa süreli hızlandırıp düşman ateşi ve elbette ki oldukça ölümcül roketlerde kısa mesafeli sıçramalar yapmaya yarayan benzin göstergesi ve robotlara ait özellikler ve yan ekipmanları gösteren ana temeller söz konusu. Onun dışında ekranda parlayan, yanıp sönen her şey tamamen göz boyamaktan fazlasını yapmıyor.

HERKESİN ROBOTU KENDİNE

Hawken'da çok sayıda Mech sınıfı var ancak oyunun F2P yapısından dolayı pek çoğu oynadıkça -veya para verdikçe- açılacak şekilde tasarlanmış. Şansıma oyunun bütün deneme sürümlerinde verilen oyun içi paraları kullanarak farklı sınıfları deneme şansım oldu. Hız ve manevra kabiliyetinin haricinde her Mech'in kendine ait silahları ve fazladan bir özelliği var. Brawler mesela kısa süreli olarak fazladan hasar verebiliyor, Assault ise silahların ısınmasını bir süreliğine geciktiriyor ki bu da daha fazla ateş süresi sunuyor. Tarzınıza uygun Mech'i bulmanızın uzun süreceğini sanmıyorum ama şimdilik özellikle Team Deathmatch gibi modlarda hızlı araçlar daha avantajlı duruyorlar. Bölge kontrolü temelli moddaysa herkes ağır bir Mech veya Sniper (evet sniper robot var) kapıp mevzi koruma derdindeydi.

Olay burada da bitmiyor. Hawken tutarlı oyuncuları, Mech'lerine seviye atlatarak ödüllendiriyor. Daha iyi atış gücü, çeşitli yetenekler, silahların çok dağılmaması gibi özellikleri yetenek ağacına gelen puanları dağıtarak geliştirmek mümkün. Bu durumda deneyimli oyuncuların, puan harcadıkları ekstra özellikler sayesinde acemileri dövebileceğini düşünüyorsanız haklısınız. Ancak Hawken, karşınıza seviyenize göre rakipler çıkarıyor olacak. (Bu seviye olayının nasıl olacağı biraz muallakta olsa da.) Örneğin ben Assault sınıfını çok güçlendirmişken, maç esnasında henüz çok puan harcamadığım Brawler'a dönmem çok da mantıklı olmayacak. Eşleşme konusunda herkes beta'da önceki puanlarını kaybettiği için nasıl olacağını bilemiyorum. Bu konuda Adhesive Games'e güvenmek dışında yapacak fazla bir şey yok.

GELİŞTİRMEYE AÇIK

Hawken bu haliyle kesinlikle gelecek vaat ediyor ancak halen biraz ince ayara ihtiyacı var. Örneğin, rakip biraz paraya kıyıp robotun kozmetik parçalarını değiştirdiyse sadece görünüşe bakarak ne kullandığını, daha da önemlisi çatışma esnasında ne gibi numaraları olduğunu anlamak mümkün değil. Attığım son noktadan sonra başka neyi eleştirebilirim diye dakikalardır düşünüyorum ama inanın ki aklıma fazla bir şey gelmiyor. Şahsen oyunun tamir sistemini de pek sevmedim ama bu da biraz tercih meselesi galiba… Kısacası geliştirmeye halen açık olsa da çatır çatır yaşanan aksiyon, damarlarınıza adrenalin pompalıyor. İyi olmasını geçtim, temel elementleriyle de olsa oyun zaten bedava. Net olarak söylüyorum: Binaların arasında süzülerek arkasından yaklaştığınız zavallı Mech'i önce tüttürüp sonra parçalara ayırmak, acemi oyunculardan kaçarken silahlarını ısıtıp korunmasız kalmalarını seyretmek size bir başka oyunun yaşatabileceği duygular değil. Böyle bir klasiğin ilk anlarından itibaren içinde olmak istiyorsanız Hawken'ı ne olur kaçırmayın.

Kimyamız tutuyor mu?



Keşke bütün robotlar böyle tatlı olsalar

+



Eski bir harabe alıp karıncalanma efekti koyarsanız Hawken bölümü yapmış oluyorsunuz.

+



"Hanım gene çatıya robot çıktı."

= HAWKEN

KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Meteor Games
Çıkış Tarihi: 12 Aralık 2012
Platform: PC
Site: playhawken.com

>> olacakmış. > Peter Molyneux Project Godus adlı Kickstarter'ı başlatmış, oyun yine tanrıcılık olacakmış ama türü baştan tanımlayacakmış. > DICE yetkilileri Battlefield >>

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

İsteyince oluyormuş

Oyun sektöründe vefalı kişilerin olduğunu görmek çok sık rastladığımız bir durum değil. Ancak Assassin's Creed 3'ün baş tasarımcısı Steve Masters, yıllar önce oyun sektörüne girmesini sağlayan eski patronu James Brooksby'nin Kickstarter projesi olan Strike Suit Zero'ya yüklü bir bağış yaparak oyunun hayat bulmasını sağlayan isim oldu. Bu da birilerine ders olsun…

Yeni sezon açılıyor

Yeni Unreal motoru, yeni Source motoru, Xbox 720 derken kabuk değiştirme zamanı geldi, çattı bile… Zaman ne kadar da çabuk geçiyor. Konsol ve donanım üreticilerinin bundan sonrasında grafikler kadar yaratıcılığa daha fazla önem vermelerini umarak topuklarımızın heyecandan kıçımıza vurduğunu da belirmek isteriz.



Bekle bizi 2013!

2013 çok büyük bir yıl olacak farkındasınız değil mi? Konsolların son yılının en müthiş yılları olduğunu zaten biliyoruz ve GTA V'in gelecek olması, Modern Warfare 4 söylentileri, Beyond Two Souls derken Watch Dogs'un da 2013 yılında geleceği resmen açıklandı. Şu Aralığı atlatırsak über bir yıl bekliyor hepimizi.

Uwe Boll nerelerde yahu?

Bir dönem korktuğumuz oyun filmlerini artır heyecanla bekler olduk. Bakın yakın gelecekte neler bekliyor bizleri; Mortal Kombat, Wolfenstein, Need for Speed, Deus Ex, Asteroids, Assassin's Creed ve Splinter Cell. Süper değil mi? Bu arada Sam Fisher rolü için seçilen ismin de Tom Hardy olduğunu belirtelim…

2012'yi pas geçenler

Bir dönemdir yalpalamakla meşgul olan THQ, 3 oyunu ertelediklerini açıkladı. Açıklamaya göre South Park: The Stick of Truth 2013'ün belirsiz bir tarihine, Metro: Last Night ve Company of Heroes 2 ise Mart 2013'e ertelendi. Yukarıda bahsettiğimiz 2013 senaryosu için güzel bir haber aslında.

Ubisoft ve korsan takıntısı

Ubisoft'tan yapılan açıklamaya göre Far Cry 3'ün çoklu oyuncu bölümü özel sunucular içermeyecek. Korsanı engellemek amaçlı yapıldığı düşünülen bu uygulamanın daha önce Modern Warfare 2'ye pek hayırlı gelmediğini hatırlıyoruz. Bakalım Far Cry 3 bu durumdan nasibini nasıl alacak?



Çanlar Sony için çalıyor

Vita'yı ne kadar da heyecanla beklemiştik değil mi? Ancak işler hiç de Sony'nin istediği gibi gitmiyor maalesef. 2012 için yaklaşık 10 milyonluk bir satış beklentisiyle yola çıkan Sony, yaklaşık 3 milyonluk satış karşısında hayal kırıklığına uğradı. Sony'nin 2012 ikinci çeyreğinde açıkladığı zarar tam 198 milyon dolar! Titre ve kendine gel artık Sony!

Dergi dediğin ele gelecek arkadaş!

Şu noktada bir oyun dergisinin kapanış haberini vermekten nefret ediyoruz ancak kurtulamıyoruz bir türlü. Hem Xbox World hem de PSM3 dergileri basılı yayın hayatına son verdiklerini açıkladılar. Bundan sonra yollarına dijital olarak devam edeceklermiş. Aferin!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

ASSASSIN'S CREED FİLMİ 2013'DE GELECEK Mİ?





Bir süredir Ubisoft'un Assassin's Creed'in film projesi üzerinde çalıştığını biliyorduk. Geçtiğimiz ay itibariyle film resmiyet kazandı; hem de başrolünde baba adam Michael Fassbender ile… Kendisi filmde Altair rolüne bürünecek. İştah açan bu bilgiye rağmen film hakkında bilinenler son derece kısıtlı durumda. Bu belirsizliğin arasında Ubisoft kanadından gelen bir açıklama sis perdesinin çok da uzak olmayan bir gelecekte aralanacağını işaret etti. Firmanın satış ve pazarlama başkanı Geoffroy Sardin, yaptığı açıklamada filmin önümüzdeki sene çıkacağını belirtti. Hakkında hiçbir şey bilmediğimiz bir filmin 2013'de hazır olacağının açıklanması kafaları karıştırmıştı ki Ubisoft ikinci bir açıklama yapmak zorunda kaldı; "Öyle bir şey yok!". Filmin çıkış tarihi hakkında konuşmak için fazlasıyla erken olduğunu belirten Ubisoft, belirsizlik koleksiyonumuza bir parça daha eklemiş oldu böylece. Bi çay koyalım bari…

XBOX RESMİ OLARAK TÜRKİYE'DE!

Microsoft Türkiye son anda bizlere müthiş bir sürpriz yaparak Xbox 360'ı ülkemize resmi olarak getirdi. Bu güzel haberin en güzel yanı tamamen Türkçe olarak Xbox Live servislerine kavuşmuş olmamız aslında. Yakın bir tarihte oyun desteğinin de artmasını ve bir sonraki konsolun zamanında gelmesini ümit ediyoruz. Daha fazlasını isteyenler, Xbox 360'ın şerefine özel olarak hazırladığımız ekimize göz atabilirler. Herkese Xbox 360 ile keyifli oyunlar dilerken, rekabetin biz oyunculara yarayacağını bilerek avuçlarımızı ovuşturuyoruz.

XBOX 360

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Bütün yaz çaldınız saz, şimdi de Emre kardeşinizi özleyin biraz. Arı marı dinlemeden vatani göreve çağırılan Emre kardeşiniz bir süreliğine (dua edin 5 ay olsun) çomağı aynen aldığı yere, Faruk'a geri teslim ediyor. Gene de gitmeden son kez bendensiniz yine, yoksa adres artık farklı adres ühü: faruk@oyungezer.com.tr (Canım kardeşim seni çok özleyecek bu kovan. – Faruk)

1- Super Chase HQ (1993)

Orijinali: "You've got a FINALY TUNED SPORTS CAR with a custom gear shift with two speed, hi and low"

Meali: "Artık düşük ve yüksek hız, iki vitesli GÖZEL ŞEKİLDE AYARLANMIŞ SPOR BİR ARABAN var"

Demek ki: Çok gözel bir hediye olmuş abi ellerine sağlık, şehir içinde düşük hızda sürerim merak etme.



2- Mega Man X5 (2001)

Orijinali: (Devasa bir lav hazuvunun hemen önünde) "Well, This area is kind of like the sea of lava."

Meali: "Sanırım burası bir tür lav havuzu gibi."

Demek ki: Bu kadar zeki olduğununa göre dünyayı kurtarma görevinin niye sana verildiğine şaşmamak gerek. Taşlar yerine oturdu.

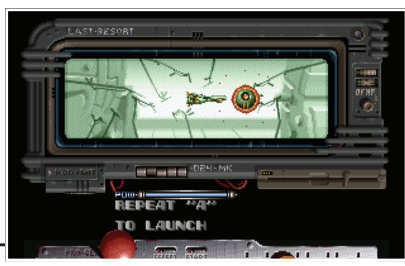


3- Last Resort (1992)

Orijinali: "Repeat 'A' To Launch"

Meali: "Ateşlemek için A'yı tekrar edin"

Demek ki: Alla alla, bir saattir ekranın başında AAAAAAAAAA diye bağırıyorum niye ateş etmiyor bu?



fabrikası olmak istemediklerini beyan etmişler. > Portal 2'nin PC sürümüne split-screen co-op seçeneği geliyormuş. > Bioware soruyormuş: Mass Effect 4 prequel mi yoksa >>



NE KADAR AZ, O KADAR İYİ

Bakış açısı ve düşünce yapısıyla daima sektörde ayrı bir konumda yer alan David Cage (Omikron, Fahrenheit, Heavy Rain), yeni oyunu Beyond: Two Souls için de alışılmışın dışında bir açıklama yaptı. Normalde gelen oyunun ne kadar haşmetli, ne kadar kallavi olduğunu göstermek için türlü türlü videoları gözümüze sokan yapımcıların aksine Cage, oyuncuların Beyond: Two Souls hakkında hiçbir şey öğrenmelerini istemiyor. "Keşke oyunla ilgili hiçbir bilgi vermeme imkânım olsa, simsiyah bir kapakla çıkabilsek ve her şeyi oynarken öğrenebilseniz" diyen Cage, oyunlarında başarıyla uyguladığı şaşırtma öğelerinin bu şekilde daha etkili olacağını da sözlerine ekledi. Ancak gerek dağıtımcılar olsun, gerek oyuncuların baskısı olsun, gerekse de reklam verenler olsun oyun çıkmadan önce pek çok bilginin verilmesi bir şekilde zorunlu hale geliyor. Ancak Cage'in tavsiyesine kulak vermekte fayda var; oyun çıkana kadar videolarından, görsellerinden ve haberlerinden uzak duralım en iyisi… (Kendimize not: Bir ilk bakış patlatalım, bakalım söz dinleyecekler mi?)

İSTANBUL SOKAKLARINDA KOVALAMACA

Ülkemizin oyun sektörü hareketlendikçe yurt dışında sıkça örneklerini gördüğümüz organizasyonlara daha fazla şahit olmaya başladık. Geçtiğimiz ay Hitman: Absolution çıkışı şerefine oyunun dağıtıcısı Tiglon firmasının son derece ince düşünülmüş bir aktivitesine şahit olmuştuk. Teşkilatın aradığı Ajan 47'nin peşinden Kadıköy, Şaşkınbakkal ve İstiklal Caddesi gibi lokasyonlara gönderilen 10 ajan, İstanbul'un bu en işlek bölgelerinde Ajan 47'nin izini sürdüler. Oyuncuların direkt olarak ilgisini çeken ajanlar müthiş bir ilgiye mazhar olsa da, genellikle meraklı bakışların hapsinden kurtulamadılar. Hitman: Absoution hemen ardından The Game for Big Kids'te düzenlenen ve oyunun Teknik Yapımcısı Ulaş Karademir'in de katıldığı müthiş bir lansman ve partiyle birlikte hem basın, hem de oyuncularla buluştu. Hitman: Absolution şu sıralarda raflarda.



EA'E DOKUNAN YANIYOR



Medal of Honor: Warfighter, her noktasıyla hayal kırıklığı yaratmış olabilir ancak görünen o ki yapım sürecinde derslerine iyi çalışmışlar. İçeriden bilgi almanın en doğrusu olduğunu düşünen EA, yedi SEAL komandosunun danışmanlığına başvurmuş. Aralarında daha önce Usame Bin Ladin'e düzenlenen operasyonda yer alan birinin de bulunduğu bu yedi kişi, donanma ile ilgili çok gizli bilgileri EA'e aktarınca başları belaya girdi. Hâlâ aktif görevde bulunan bu isimlerin özellikle askeri silahlarla ilgili pek çok bilgiyi aktarması nedeniyle kendilerine kınama ve maaş kesintisi cezası verildi. EA'in bu isimlerden ne kadar bilgi kopardığı ve ne kadarını kullandığı bilinmiyor fakat Aralık ayı içerisinde Usame Bin Ladin operasyonu ile ilgili bir indirilebilir içerik geleceğini düşünürsek bayağı bir sömürmüşler anlaşılan.


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell, Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)

TL AVEA MOBİL ÖDEME · TURKCELL MOBİL ÖDEME · vodafone · powered by payby.me

Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 465 98 50

WATERGATE Mİ? O da Ne?

Nerede endüstrileşen bir sektör var, orada skandaldan bol bir şey bulamazsınız… Birilerinin çıkarlarının çatıştığı noktada it dalaşı kaçınılmazdır. İnsani ilişkileri kullanarak üretilmeye çalışılan çözümler kısır döngüye girdiği anda yerine “deus ex machina” misali, artık yağı süzdürülecek yerine didik didik edilen hukuk prosedürleri girmeye başlar. Hele bir de olay basına yansırsa bu kez elinde patlamış mısır olan biteni izleyen rakip firmalara rastlamak da kaçınılmazdır. Hayır, zaten oyun dünyası olarak hala hayvanat bahçesindeki maymun muamelesi görüyoruz, özellikle medya tarafından… Bir de üzerine tuhaf skandallar patladığı anda bazı meraklılar direkt toprak atmaya heves ediyorlar. Neyse, efendim biz de biraz daha kazıdık baktık su yüzüne pek çıkmamış neler olmuş daha önce… Şike yapan mı istersiniz; medyada safsata patlatan mı? Olay sadece West&Zampella ya da PSN hackinden ibaret değil kısacası… (Ama bir Activision var)

STARCRAFT ŞİKE SKANDALI

İşin içinde bahis varsa, şike de vardır. 2009 ve 2011 yıllarındaki bazı turnuvalarda kimi itirafla, kimi de rakip takım oyuncuları tarafında yasadışı bahislerin döndürüldüğü sızdırılınca olayın düşünülenden çok daha büyük olduğu ve takımların değil, bireylerin bahisler üzerinden milyonlarca dolar indirdikleri ortaya çıktı. İşin ortaya çıkış şekli aslından daha sıkı bir hikâye aslında… Belli oyuncular üzerinde şüpheler oluşunca, görevliler bazı bahis siteleri üzerinden şike yaptığından şüphelenilen oyunculara maç bağlama teklifi götürülüyor, içlerinden 11 tanesi bu teklifleri kabul edince, skandal patlak veriyor. 16 Mayıs 2010 tarihinde BBC dahil olmak üzere, önemli tüm haber kanallarına düşen konu sayesinde şike yaptığı tespit edilen oyuncular elektronik sporlardan ömür boyu men edildikleri gibi kazandıkları milyonlarca doları tazminat olarak ekip arkadaşlarına ve rakiplerine ödemek zorunda kalıyorlar. Eh, her zaman olduğu gibi elbette ki medya kaynakları da yine oyunlara giydirme fırsatını kaçırmıyorlar. Ha unutmadan, olayın olduğu yer milli sporu Starcraft olan Güney Kore…



MORTAL KOMBAT VAHŞETİ



“Video oyunları vahşet içeriyor” mevzusu zaten zamanın başlangıcından beri var. Yerli, yersiz herkesin diline dolanan bu ifadeyi şimdiye kadar hayatında tek bir oyun dâhi oynamamış zatların ağzından bizzat işittiğimi bilirim. Öncesinde haklı ya da haksız bir şekilde defalarca medyanın diline düşmüş, ailelerin tepkisini çekmiş epeyce bir yapım vardı ancak bu konuda bardağı taşıran damla Mortal Kombat'ta Sub-Zero'nun icra ettiği Fatality sahnesi olmuştu. Şimdi gözünüzün önüne getirin: Çocuğunda Oedipus kompleksi uyandıracak kadar takıntılı bir anne çocuğunun kan revan içinde kavga eden karakterleri yönettiğini görüyor. Bu karakterlerden biri hart diye rakibinin omurunu söküp havaya kaldırıyor, geri planda acıyla son nefesini veren düşmanın inlemesi bitmeden ekrana kanla “FATALITY” yazılıyor. Bu sahneyi gören birçok ebeveyn sivil inisiyatif ile komisyon kurmuşlar ve ESRB'nin (Entertainment Software Rating Board – Eğlence Yazılımlarını Derecelendirme Kurulu) kurulmasına neden olmuşlardı. (Sonra zaten Jack Thompson diye biri peydahlandı ve “ben bu durumdan sağlam sakal indiririm yalnız” adlı tek kişilik komisyonu oluşturdu.)

TEAM BONDİ'NİN ÇALIŞMA ŞARTLARI



L.A. Noire'ı oynadığımda, oyuna hayran kalmıştım. Risk alan bir yapımdı ve yeni şeyler deniyordu. Peki, oyunu yapan geliştiricilerin Uzak Doğu'da ayakkabı üreten ya da kot taşlayan işçiler gibi sömürüldüğünü biliyor muydunuz? 2011 Haziran'ında adını vermeyen bir grup eski Team Bondi çalışanı lanoirecredits.com adlı bir websitesi açarak Team Bondi'deki çalışma koşullarını ortaya döktüler. Oyunun geliştirme aşaması zaten oldukça sancılı bir süreçti ve daha önce denenmemiş bazı mekanikler sayesinde çıkış sürekli gecikiyordu. Peki, oyunu yetiştirebilmek için geliştiricilerin çalışma şartları nasıldı dersiniz? Molasız günde 12 saat, vardiyalarla birlikte hafta 80 ila 100 saat arası ve fazla mesai ücreti yok. Bu durum belli başlı bazı sebepler yüzünden basına diğer skandallar kadar çok yansımadı. Ancak düşünün ki işi gerçekten yapan kısım oyuna ve yarattıkları içeriğe sonuna kadar sadakat göstermiş olacak ki oyun raflara düşene kadar sabretmişler. (Elbette ki bu süreçte epeyce de bir istifa dalgası ekibin kalanını etkilemiş.) Karşılığını ne kadar aldıkları hakkında pek bir bilgi sahibi değiliz ancak ben hem oyunu, hem de artık tarih olan Team Bondi'yi (ekibini, yönetimini değil) saygıyla anacağım. Popülizme düşmedikleri, ortaya gerçekten samimi bir emek koydukları ve farklı şeyler deneyecek cesareti gösterebildikleri için…



YARATIKLA SEVİŞİYORLAR!

Hala eşcinselliği dâhi sindirememiş zihinlerin ortasına "uzaylıyla seks" sahnesi koyarsanız, bu elbette ki "gençlerin seks manyağına dönüşmesini istemiyoruz" olarak geri dönecektir. Bildiğiniz gibi Mass Effect'te, Liara ile duygusal bir bağ kurabiliyordunuz. Eğer iş ciddiye binerse Shepard ve Liara'nın sıcak sahnelerine tanık olabiliyordunuz. Peki, Fox News bu durumu keşfedince tarihin en iyi bilim-kurgu oyunlarından birini manşete nasıl taşıdı dersiniz? "Uzaylı Seks Simülatörü" manşetiyle haber konusu olan Mass Effect'in derhal piyasadan toplatılmasını savunan Fox News'in bu skandal yaratma çabası, kendilerine bir skandal olarak geri döndü. Zira yaptıkları bu goygoyu kimse takmadı. Zaten skandaldan başka bir şeyden beslenemeyen manipülatif medyanın elinde patlayan haberin üzerine dönen geyikler çok sağlamdı; "Uzaylılar yarın dünyaya inse simülatörümüz sayesinde hazır olacağız" gibi…

SON PİŞMANLIK



Mahkeme salonlarına Activision kadar aşina bir firma yoktur herhalde. Ancak bu kez durum biraz daha farklı… İlk Guitar Hero oyununu yapan iki firmayı hatırlarsınız: Harmonix ve Red Octane… Aslında Harmonix 1995'ten beri faaliyet gösteren önemli bir firmaydı fakat ancak Red Octane adlı aparat üreticisi kendilerine gelip "abiler Japonya'da çok popüler olan GuitarFreaks diye bi' oyun var… Gelin biz gitarını yapalım, siz de oyun tarafını halledin" deyince Harmonix için bir daha hiçbir şey aynı kalmadı. İlk Guitar Hero, Red Octane'in kaynaklarıyla dağıtıldı ancak ne olduysa ondan sonra oldu. Red Octane ve Harmonix Guitar Hero II'nin yapımı biter bitmez yollarını ayırdılar. Harmonix Rock Band projesine dalarken, bilin bakalım Red Octane'i kim satın aldı? Doğru: Activision. Sonra Guitar Hero II'nin satışları patlayınca oyunun yeni sahibi Activision ve Harmonix karşı karşıya geldi. Elbette ki davalık oldular çünkü Harmonix bu büyük pastadan dilimini almadan rahat durmayacaktı. Activision, Harmonix'in yakasından düşmeyeceğini anlayınca rica minnet "gel biz bu işi mahkemede değil, aramızda halledelim" deyince Harmonix davayı geri çekti… Sonrasında aralarında neler yaşandığını bilemiyoruz ancak müzakere masasında bolca Benjamin Franklin olduğu kesin.



REDDEDEMEYECEĞİNİZ B… TAMAM SUSTUM! – ÖMER AKDAĞ

OMERTA: CITY OF GANGSTERS

Kendime bir iyi bir de kötü haberim var. İyi haber son beş yılda çıkan kaliteli strateji oyunu sayısından fazlası son dönemde çıktı ve çıkmaya devam ediyor (özellikle de işin içinde sıra tabanlı olanlar). Kötü haberse ben bunların kökünü kurutamadan askere gidiyorum. "*X-Com*'u daha bitiremedim, askere birkaç hafta geç alır mısınız ki beni?" diye sorsam "Tabii evladım" derler mi diye de merak ediyorum bir taraftan. Neyse, yeşil kamuflaj giyen silahlı kuvvetler konusunu kısa keseyim ki biraz da takım elbise giyen silahlı kuvvetlere yer kalsın. Neyse…
Uzaktan adaşım *Omerta*'da bir ana senaryo modu, bir de sandbox modu mevcut. Tamamını görmeden üzerine fazla yorumda bulunmam doğru olmaz belki ama gözlemlediğim kadarıyla ana senaryo, tamamen oyuncuyu Sandbox moduna hazırlama amacıyla konulmuş. Hikâye anlatımı vs. çok özenli değil gibi yani.

ATLANTIC CITY ALDATMACASI

Sandbox moduysa bilakis oldukça çekici duruyor. Karakterimizi yaratıyoruz ve kendimizi, cebimizde biraz parayla Atlantic City'nin bir köşesinde buluyoruz. Geleceğin Godfather'ı olacağımız için her işe biz koşturmamalıyız tabii. İlk adım adam kiralamak. Sonrasında bu adamlarımızı suç şebekemizi kurmak için yavaş yavaş sağa sola yollamaya başlıyoruz. Haraç toplamak, adam tehdit etmek, mekan satın almak gibi türlü iş, adamlarımıza gömebiliyoruz. İşi bitirdiklerinde geri dönüyorlar ve hemen onları bir başka göreve koşturuyoruz. Bu böyle sürüp giderken bir taraftan da kasamız doluyor.

Yalnız kasaya doldurduğumuz şeye de dikkat etmek gerek. Çünkü oyunda para, kirli ve temiz olarak ikiye ayrılmakta. Kirli para ile yapılabilecekler nispeten kısıtlı olduğundan bunların önemli bir kısmını aklamamız gerekiyor. Bunun için de elbette büyük kâr getiren illegal yatırımların yanı sıra az gelir kazandıran legal işlere de bulaşmak durumundayız. Öyle "kaçak içki sattım, zengin oldum"larla olmuyor bu işler. Kılıf şart.

KOŞUN! ALFREDO ABİ'Yİ DÖVÜYOLAR!

Herkesin birbiriyle selamlaştığı, bayram ziyaretlerine gittiği, barış içindeki suç şebekemizi zaman geçtikçe çekememeye başlıyorlar. O zaman da toplum huzurunu korumak amacıyla alıyoruz elimize Tommy Gun'larımızı, altı patlarlarımızı, gidiyoruz mekan basmaya. Burada oyun *X-Com, Jagged Alliance* gibi serilerden bildiğimiz sıra tabanlı strateji şeklini alıyor. Görsellik özellikle *X-Com*'dan sonra mağara devrinden kalma gibi ama stratejik zenginlik olarak ondan pek de aşağı değil. Her karakterimizin farklı sınıfı, farklı silah seçenekleri var. Bunlara bağlı olarak da çeşitli yeteneklere sahipler. Mesela Tommy ile birden fazla kişiye hasar verebilir, çift tabanca ile düşmanı dans ettirip moralini bozabilir, hatta yumruk yumruğa dövüşü tercih eden adamınızla düşmanı ölene kadar hayalarından tekmeleyebilirsiniz (fena). Çatışmada birimlerin sabit bir sıraya sahip olmamaları da stratejik derinliği arttıran bir başka faktör. Belli sınıftaki adamlara daha sık sıra geliyor. Ya da hayvani bir hareket yapan adamınıza tekrar komut verebilmek için çok uzun süre bekleyebiliyorsunuz.

Şu an için öngörüden öteye gitmez belki ama *Omerta*'nın örneğin *X-Com* gibi büyük sükse yapacak bir oyun olacağını sanmıyorum. Yine de 20'ler Amerika'sı atmosferi iyi verilmiş, derinlik sahibi, strateji severleri kendine çekecek, keyifli bir yapım olacağa benzer.

ŞCR / Haemimont Games

Komşu Bulgaristan'dan çıkmış ve küresel başarı yakalamış olan Haemimont'un geçmişinde hiç fena olmayan strateji oyunları var.

Tzar: Burden of the Crown (2000)
Hemimont'un ilk denemesi Tzar, fantastik bir orta çağ evreninde geçiyordu. Bir strateji oyununa ilk kez RYO elementleri katmasıyla bilinir. Birimler 20. Seviyeye kadar yükselip "hero" mertebesine erişebiliyordu.

Grand Ages: Rome (2009)
Yeterli kalitede olsa da 90'lardan beri süregelen şehir inşa etmeye dayalı stratejilerin üzerine pek bir şey koyamamış olmasıyla eleştirildi Grand Ages: Rome. Bu, Roma İmparatorluğu dönemine ilgi duyanların oyunu engel olmadı elbette.

Tropico 4 (2011)
Serinin şu an için son oyunu Tropico 4 diktatörlük simülasyonu meraklıları için bire birdi. 3. oyuna çok benzediği, öğrenme sürecinin zorluğu gibi konularda eleştirildiyse de bunlar bağımlılık yapıcı özelliğinin önüne geçemiyordu.



"Arkadaşının düşmanı ıska geçip koltuğa kritik hasar vurduğunu gören adam kan ağladı" – gazete haberi



"Kolileri bahçenin her yerine dağıtalım da birisi saldırırsa siper olarak kullansın" – kargocular

Kimyamız tutuyor mu?



Şehir ele geçirme

+



Sıra tabanlı oynanış

+



Thompson'sız elbette olmaz

= OMERTA CITY OF GANGSTERS

KISACA

Tür: Strateji
Yayıncı: Kalypso Media
Çıkış Tarihi: 5 Şubat 2013
Platform: PC, Xbox 360
Site: cityofgangsters.com



satışları 70 milyonu bulmuş. > Korku filmlerinin usta yönetmeni Scott Derrickson, Deus Ex filmini yönetebilirmiş… (Deus Ex filmi mi?) > Ubisoft patronu Yves Guillemot WiiU için >>



MAVİSHOP YENİDEN AÇILIYOR!

Oyungezer kurulurken ve sonrasında daima yanımızda olan birkaç firmadan biriydi Mavishop. Bu yüzden onlara ödeyemeyeceğimiz bir vefa borcumuz var. Ama bunun ötesinde, orijinal oyun ve oyun aksesuarları satışı konusunda da önemli bir noktaydı. Geçen sene içinde Cevahir AVM'deki dükkanlarını kapatınca bayağı üzülmüştük.

Ama iyi haber geldi bu sene Mavi'den: Yeniden dükkanlarını açıyorlar! İstanbul Sapphire AVM'de 15 Aralık'ta açılacak olan Mavishop, aynı zamanda www.mavishop.com üstünden de yeniden faaliyette. Özellikle araba yarışı delilerine hitap eden Playseat profesyonel yarış koltukları dikkatimizi çekti. Siz de bir uğrayın deriz bu emektar mağazaya.

REKOR ARTIK BİZDE!



Kulunçlarına sağlık Okan.

Geçtiğimiz ay içerisinde en uzun süre aralıksız oyun oynama rekoru, Türk asıllı bir Avustralyalı olan Okan Kaya tarafından kırıldı. Avustralya'da 4Cabling isimli bir e-ticaret sitesinin satış müdürü olarak çalışan Kaya, 13 Kasım Salı günü sabahı başına geçtiği Call of Duty: Black Ops II'yi tam 135 saat boyunca oynadı. Guinness kuralları gereği her saat için 10 dakika dinlenme hakkı bulunan Kaya, bu haklarını biriktirerek bol bol uyuma şansı da buldu bu süre içerisinde. Önceki rekorun sahibi Christopher Gloyd ve Timothy Bell ikilisi ise 120 saat 7 dakika boyunca Resistance oynamışlardı. Temmuz ayında aralıksız 40 saat Diablo III oynadığı için hayatını kaybeden Tayvanlı gencin durumu dikkate alınarak bu 135 saat boyunca hiç yalnız kalmaması sağlandı Okan Kaya'nın. Bu maraton sayesinde oyun içi sıralamada ancak 37. sıraya yükselebilmiş olması da ironik aslında, kayıt tutmayan daha büyük manyaklar var demek ki. Sonuç olarak Okan Kaya bu başarısı ile Guinness Rekorlar Kitabı'na girmeyi başardı ve Türkün gücünü herkese gösterdi!!! (Bize ne oluyorsa…)



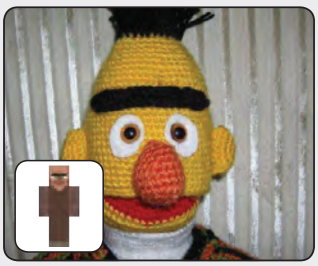
OGZ CASTİNG AJANSI



Kuru yapraklar, yağmur, soğuyan hava ve tenha bir ajans… Yaz aylarında iğne atsanız yere düşmez ajansımız bu ay pek bir ıssızdı. Yine de gediklimiz Arda Köroğlu çok acayip bir yerden yakalarayak bu ayı es geçmemiş. Bu ay bir de yeni katılımcımız var. Minecraft ve Büdü cast'ıyla Doğucan Gelbal ajansa hızlı bir giriş yapmış oldu böylece. Kendisine teşekkür ederim. Bir de Memo X adlı arkadaşa teşekkür edeceğim ama bir de adını yazsaymış daha anlamlı olurmuş. Birini benzetmek mi istiyorsunuz: Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Bir Yemekteyiz yarışmacısı Victor Reznov



Büdü (hey gidi) Minecraft köylüsü (efendimiz)

OYUNEZER!

GUILD WARS 2: "GUILD" DERKEN?

İlk *Guild Wars*'u pek az oynamıştım ama ikincisine gördüğüm an aşık oldum. Yıllardır peşindeydim bu oyunun. *SWTOR* umrumda olmamıştı, *Tera* da öyle ve hatta yeni *Everquest* dedikoduları bile ilgimi çekmemişti, benim bir sonraki oyunum buydu. Kendi hikâyemi yazabileceğim, başkalarının farklı hikâyelerini dinleyebileceğim vaadi öylesine heyecanlandırmıştı ki beni... Neyse uzatmayayım, oyun çıktı ve çıktığı gibi daldım bu dev dünyaya. İlk bir iki gün garipsedim önce, farklıydı, yabancıydı ama oynadıkça sarıyordu. Gittikçe diğer oyunlar flulaştı ve bütün vaktim *GW2*'de geçer oldu. Kaç yüz saat geçti oyunda bilmiyorum ya da kaç bin yaratık kestim... Kim bilir. O kadar çok yer vardı ki gidilip görülecek, bu kadar çok oynadığım bir oyunda hâlâ ayak basılmamış bölgeler olduğunu görmek şaşkına çeviriyordu beni. Görev yapacağım diye haritada fellik fellik NPC aramamak harikaydı, karşıma çıkan tesadüfi eventler harikaydı, bulduğum her yeni Vista'daki manzaralar harikaydı, derken dünyanın beşte üçü bitivermişti bile.

Guild Wars 2 ile ArenaNet öyle bir dünya yaratmış ki bugüne dek pek az oyunun bunu denemeye cesaret edebildiğini söylemek yanlış olmaz. İçimde kalan tek bir ukte var, keşke şu oyunun çok oyunculu moduna biraz daha özen gösterselermiş! Hatta ne var biliyor musunuz, evet çılgınca gelecek kulağınıza biliyorum ama keşke bu oyunun bir DVO'sunu yapsalarmış! Aynısını *Skyrim* oynarken de düşünmüştüm, modlarla olsun, *TES Online* ile olsun bu umudum karşılığını buldu. Umarım ArenaNet de çağrımı duyar ve platform - hack'n'slash türündeki bu muhteşem yapıtın bir devasa online versiyonunu yapar. Böylece *Team Fortress* çakması PvP ve birbirini kovalayan sinek sürülerinden ibaret WvW modlarının ötesine geçen bir oyun olur. Belki loncaya üye olmak o zaman anlamlı olur, belki durup da birileriyle konuşmak ihtiyacı yaratır oyun.

WOW BİLE BUNDAN İYİYDİ!

En azından *WoW*'da (ki az mı aşağıladım DVO değil diye) açık dünya PvP'nin getirdiği bir anlam vardı oyuna. *GW2*'de ne var peki? Özüne indiğinizde *Pandemonium*'da olmayan bir şey yok benim için. Bir anlam olsa belki bugüne dek "Thx..."den uzun bir cümle kurardım birilerine. Sizi oynadığınız oyunun topluluğuyla kaynaştırmayan, orada size bir yer, bir kimlik açmayan bir oyun DVO olabilir mi? Oyunda "benim vurduğum yaratığı kestin", "loot'umu çaldın" kavgası bile yok. Evet nihayet bir oyunda bunun olmaması harika bir şey ama *Guild Wars 2* öylesine yalnızlaştıran bir dünya ki zombi istilası sonrası trafik sıkışıklıklarını, sıra kavgalarını özleyen insanlar gibi özlüyorsunuz ettiğiniz kavgaları. Zindanları tek başıma temizleyemeyeceğim (dürüst olalım, adım bile atamayacağım) kadar zor yapmak mı beni insanlarla bir araya getirecek? Yoksa PvP achivement'larını toplayamamış olmak mı? *LoL* oynarken bile konuşacak, sohbet edecek daha çok şey var oyunda, bütün haritalarını toplasanız *GW2*'nin %1'i etmez halbuki. Loncalar olmasa WvW'de bir şey yapamazmışız, her gece aynı kuleleri, kaleleri dolaşıp duran kızgın kalabalıklar mı cidden umurumda olacak? Ya da muhteşem ejderha savaşlarını alın, herkes orada dikilip ateş ediyor yaratığa uzaktan. Oyunda sizi özel yapan, kendi hikâyem diyebileceğiniz tek tek şey basbayağı tek kişilik senaryo görevleri. Evet bir DVO için harika bir ana senaryo gidişatı var oyunun ama bunun DVO'lukla hiçbir ilgisi yok. Seviye atlayıp görev yapıyorsunuz işte! Yaşasın! Harika bir tek kişilik oyun bu! *CoD* ne kadar DVO ise, *World of Tanks* ne kadar DVO ise, *Skyrim* ne kadar DVO ise ancak o kadar DVO *Guild Wars 2* de!

Ben eski DVO'ları özledim. *WoW* denen bela başa gelmeden önce yaratılan tüm DVO'ları. Şehirlerimi, ürünlerimi, dostluklarımı, başımdan geçen ilginç olayları... Rol yapmadığım hiçbir RYO'yu, bende anılar, hikâyeler, burukluklar bırakmayan hiçbir oyunu DVO olarak anmayacağım. Can-ı gönülden diliyorum ArenaNet bu oyunun bir DVO'sunu yapsın, söz bu olana kadar ben dolaşmaya, kesmeye ve zıplamaya devam edeceğim. Ama o güne kadar şu dünyayı %100'e getirirsem de silinir gider bu bilgisayardan, geç olur her şey için.


Ejderha öyle değil böyle kesilir!


DVO'ların neye benzediğini hatırlamıyorsanız bu arkadaş size yardımcı olsun.


Ben bu Char ırkını bir yerlerden hatırlıyorum ama...


Konsept çizime, haritaya harcanan vaktin yarısıyla bir DVO yaparlarmış aslında.

AYIN EZENİ



Tuğbek Ölek

İki aydır sessiz sessiz Guild Wars 2 oynuyordu Tuğbek. Dışardan bakınca her şey yolunda gibiydi, sanki aradığı oyunu bulmuş gibiydi... Sonra birden bilgisayarının başından kalktı ve insanlığa şu mesajı verdi: YETER BE! YETER...



Developer's Diary

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Bir Bug'ın Hikayesi

Bir oyuncu "balık tutuyordum" diyor diğeriyse Deathwing'i öldürürken bug'la karşılaştığını söylüyor. Balıkla Deathwing'in ortak noktası ne olabilir ki?

Nerede kalmıştık? Oyun çıktı, her şeyin yolunda gittiğini sanıyoruz. Ta ki birisi forumlarda sıkça şikayet edilen bir konuyu önümüze getirene kadar. Görünüşe göre bazı oyuncular oyundaki bazı nesnelere bazen tıklayamıyorlarmış. Hay aksi!

Oyunlar milyonlarca satır koddan oluşuyor, bu kadar kodun da ahenk içerisinde çalışması gerekiyor. Dolayısıyla bug dediğimiz şeylerin, yani oyundaki çeşitli hataların meydana gelmemesi imkânsız. Ancak bugların %99.9'u, oyunculara ulaşmadan ya bizzat yapımcılar ya da kalite kontrol ekibimiz tarafından bulunuyor. Bunlar kolay buglar.

Zor olanlarsa yalnızca oyuncuların bilgisayarında gerçekleşen, bizim test sunucularımızda türlü sebeplerle görmediğimiz buglar. Bunları düzeltmeye çalışmak için bazen epey dedektiflik yapmak gerekiyor. Örneğin, elinizdeki deliller forumlarda okuduklarınızdan ibaret olabiliyor ve bunlara dayanarak o milyonlarca satır kodun içerisinde hangisinin bug'a sebep olduğunu bulmaya çalışıyorsunuz. Başlarda bunu yapmak eğlenceli bence, kendinizi küçük çaplı bir Sherlock Holmes gibi hissedebiliyorsunuz. Ama birkaç gün boyunca çözümü bulamazsanız işkenceye dönüşüyor.

Ben de forumu okuyarak oradaki oyuncuların yaptıklarını tekrarlıyorum, acaba sadece halka açık sunucularda mı oluyor diye düşündüğümden Blizzard'a özel sunucularda değilim, normal bir oyuncu gibi oynuyorum.



Maalesef söylenenlerin hiçbir tutarlı tarafı yok, bir oyuncu balık tutuyordum diyor diğeriyse Deathwing'i, yani oyundaki en güçlü yaratıklardan birini öldürürken bug'la karşılaştığını söylüyor. Balıkla Deathwing'in ortak noktası ne olabilir ki?

Birkaç gün boyunca ben ve kalite kontrolden birkaç kişi bu bug'la karşılaşmak amacıyla oyunu oynuyoruz. Hatta o kadar çok oynuyoruz ki ben yanlışlıkla(!) 30. level'a ulaşıyorum. Uzun zamandır oyunu doğru düzgün oynamamıştım, son hali fena değilmiş.

Baktım olmayacak, farklı yöntemler denemeye karar veriyorum. Belki sadece belli karakterler sorun yaşıyordur diye düşünüp forumda şikayet edenlerden birinin karakterini aynen kopyalayip oyuna giriyorum. Onun karakterinin adı Benga, ben de HakikiBenga koyuyorum karakterimin adını. İşin kötüsü, iki dakika içerisinde Benga da oyuna giriyor. Karşısında kendisinin birebir kopyasını görünce panik olması normal tabii. Bana mesaj atıyor, cevaplayıp durumu açıklamak istiyorum ama oyuncularla konuşmamız maalesef yasak. Derdimi zıplayarak anlatmaya çalışıyorum. Olmuyor haliyle.

Ertesi gün oyuna giremiyorum. Sanırım Benga beni şikayet etmiş hile yaptığım için. O yüzden de hesabım kilitlenmiş. Gülsem mi ağlasam mı bilemiyorum… Neyse ki ulvi bir amaç uğruna hile yaptığımı anlatmam zor olmuyor. Yeniden oyundayım.

Kalite kontrol departmanından Donnie, bug'a kendi bilgisayarında sık sık rastladığını söylüyor. Yani onun bilgisayarına bağlanıp bug'ı bulmaya çalışabilirim ama bu sandığım kadar kolay olmuyor. Ekranını göremediğim için telefondan uzak mesafe ilişkisi yaşayan sevgililer gibiyiz, "Şimdi ne yapıyorsun?", "Bir resim gönderir misin?" şeklinde diyaloglarımız… İşin kötüsü iki dakikada bir yaratıklardan veya diğer oyunculardan birisi gelip bizim karakterimizi öldürüyor, tekrar baştan başlamamız gerekiyor.

Bu işlem günler sürüyor. Telefonda o kadar uzun süre konuşuyoruz ki artık birbirimizin hangi yemekleri ve dizileri sevdiğini biliyoruz. İlişkimiz gittikçe ilerliyor. Tatilde Türkiye'ye gitmeye ikna ediyorum Donnie'yi.

Onlarca başarısız denemeden sonra problemi buluyorum. Bir programcının tek bir satır kodu yazmayı unutmasıymış bütün bunların sorumlusu. Değişkenlerden birinin ilk değerini atamamış, dolayısıyla o değer rastgele bir sayı oluyor. Bu sayı da 2 olduğunda bug ortaya çıkıyor. Bunun sorumlusu arkadaşım da şu an Brezilya'da tatilde, kulaklarını çınlatıyoruz. Sorunu bulduktan sonra düzeltmek çok kolay. Donnie'yle bir sonraki bug'a kadar vedalaşıyoruz. Buraya kadarmış.

İki haftamı tek bir satır kod için harcamış olmanın burukluğu ve en önemli bug'ımızı çözmüş olmanın huzuruyla eve dönüyorum. Bir daha "abi siz bütün gün oyun oynuyorsunuzdur şimdi di mi ne güzel ehehe" diyenlere anlatacak yeni bir hikayem var artık.



Sınırları Aşan Gerçeklik

Tek tuşla 3D'ye geçiş yapın!

ASUS VG23A 3D IPS LED arka aydınlatmalı monitör ile sürükleyici ve renkli Full HD 3D dünyasına giriş yapın! ASUS Hepsi Bir Arada 3D teknolojisi, bir kısayol tuşuna dokunuşla anında 2D'den 3D görüntülerinin olağanüstü dünyasına geçmenize olanak sağlıyor! İçine yerleştirilen dahili 3W stereo hoparlörlü mükemmel ötesi ses sisteminin keyfine varırken, kusursuz, çekici 2D ve 3D ev sineması deneyiminin tadını çıkarın. ASUS 3D teknolojisiyle birleşen gözlükle rahat bir izleme deneyimi sağlarken, ergonomik ve kullanıcı dostu tasarımlı çift HDMI 1.4 girişi sayesinde bağlantı hızını yükseltiyor. Simdi arkanıza yaslanın ve rahatlayın... Çünkü ev eğlencesi daha önce hiç bu kadar güzel olmamıştı.

All-in 3D
IPS Ultra-Wide Viewing Angle
LED Backlight
2D 3D One-Click
2X HDMI
Blu-ray 3D Capable
Tilt, swivel height adjustment



Grand Theft Auto V

FIVE

- FURKAN FARUK AKINCI

KLASİKLER ASLA ESKİMEZ



Dan Houser "GTA V'in içinden bir yarış oyunu çıkabilir" diyebilecek kadar iddialı.

İhanete uğradık, ölümden döndük ve Liberty City ile baş başa kaldık. Şehrin kasvetli limanlarında hiçliğe doğru bakarken ilk kez bir oyunun bizi yuttuğunu düşündük; nereye istersek gidebilirdik ve hatta nasıl istersek öyle gidebilirdik… Açık uçlu oyun devrimi gerçekleşeli 12 yıl oldu ve bu süre içinde Grand Theft Auto kadar hırslı, tutkulu pek çok oyun geldi önümüze. Bunlardan bazıları GTA'dan daha büyüktü, bazıları daha çok araca sahipti, kimininse şehir aktiviteleri daha fazlaydı. Ama hepsi için geçerli olan bir şey varsa o da GTA'nın tadını vermiyor olmalarıydı. Aslına bakarsanız Rockstar'ın başarmaya çalıştığı şey oyunu daha büyük, grafikleri daha iyi, araçları daha çeşitli yapmak değildi; onlar için GTA resminin içindeki her detay, daha iyi bir hikâye anlatmanın araçlarıydı ve Rockstar, GTA'ya benzemeye çalışan her oyunun ulaşmaya çalıştığı tüm noktaları anlatım dilini zenginleştirmek için birer araç olarak kullanıyordu. GTA IV ve Red Dead Redemption anlatım konusunda Rockstar'ın kendi dilini nasıl oluşturduğunu gözlemlememiz açısından iki klasik örnek oldu bize… Rockstar'ın asıl amacı her zaman için iyi bir hikâye anlatmak ve özel bir anlatım dili oluşturmak oldu; GTA V ise bu noktada Rockstar'ın ustalık eseri olacak.

Scorsese, Mann, Lumet, Tarantino, De Palma gibi ustaların Rockstar'ın özellikle GTA'da kullandığı anlatım dilini nasıl etkilediğini biliyoruz. PS2 dönemi GTA oyunları bu ustaların çektikleri filmlere, yarattıkları karakterlere bir öykünme; hatta biraz daha ileri gidelim, yaranma hali taşıyordu. Rockstar'ın özellikle GTA IV ve Red Dead ile yakaladığı anlatım dilini salt teknolojik gelişmeye, mo-cap'e ya da ne bileyim, karakter yüz ifadelerinin daha gerçekçi olmasına bağlamak hem yanlış, hem de haksızca olur. Rockstar, karakter işleme ve bu karakterleri hikâye içinde konumlandırma, öykü akışı, kamera açıları, seslendirme ve görev tasarımı gibi konularda kendini o kadar aştı ki yukarıda saydığım yönetmenlerin kullandığı teknikleri de işin içine katıp tamamen kendine özgü bir anlatım dili geliştirdi. Bunu yaparken Rockstar'ın önünde iki engel vardı: Açık uçlu oyun mekaniğinde hikâye anlatmak, çizgisel bir oyundaki kadar etkileyici bir şekilde başarılamıyordu. İkinci sorunsa hikâye içinde canlandırılan karakter ile sokaklardaki karakterin aynı kişi olmayışıydı. (Savaşta ne kadar çok günah işlediğinden bahseden Niko'nun sokakta vahşet saçabilmesi gibi…)

KAFKAESK RUH HALLERİ

Rockstar, hayalindeki oynanış ve öyküleme tekniğini oluşturabilmek için oyuncuyu peşinden sürükleyecek bir baş karakterin olması gerektiğinin farkında. Firmanın yukarıda bahsettiğim konularda kendini ne denli geliştirebildiğini görmek için sadece Claude (GTA III) ve Niko (GTA IV) arasındaki farklara bakmamız yeterli (hatta John Marston bence baş karakter olarak tüm GTA başrollerinden daha öte bir noktada durur). Rockstar, hırsla ve arzuyla kovaladığı öyküleme tekniklerinde, karakter işlenişi anlamında yaratacağı farklılıkların seriye yeni bir soluk getireceğinin farkında ve oyunun en büyük sürprizlerinden biri de bu kanaldan geliyor. GTA V'i üç farklı karakterle oynayabiliyorsunuz: Michael, Trevor ve Franklin. Şimdi kaseti yine birazcık geri sarıp GTA IV: Episodes from Liberty City'yi hatırlayalım. Lütfen hafızanızı tazeleyin: Lost & Damned çetesiyle chopper üzerinde racon keserken ya da Ballad of Gay Tony'de bar fedailiği yaparken aynı Liberty City gözümüze nasıl da farklı görünmüştü… İki bölümün karakter olarak birbirinden bu denli farklı olması, elbette ki görevlerin şehrin farklı bölgelerinde cereyan etmesini gerektiriyordu. Haliyle Liberty City'nin farklı karakterleri ön plana çıkıyordu. Otobanlar, çeteler, heavy metal, bira kokusu ya da gece kulüpleri, disko topları, R&B ve şampanya gibi…

GTA V, Los Angeles'ı Los Santos olarak yorumlayıp bu kez San Andreas, Red Dead Redemption ve GTA IV oyunlarının toplamından daha büyük bir oyun alanı yaratıyor. Rockstar zaten canlı ve yaşayan bir şehir yaratmak konusunda tecrübeli ancak oyunun Sanat Direktörü Aaron Garbut'a göre daha yapacak çok iş var. Elbette ki var… Ancak önemli olan nasıl bir yol izleyeceğini bilmek… Rockstar'ın yapmaya çalıştığı San Andreas'ta daha önce yapılmış olan Los Santos'u, daha zengin hale getirip daha iyi grafiklerle oyuncuya sunmaktan çok öte şeylere gebe… Bu şehrin toplam kültürünü verip zamanın ruhunu yakalamak için Rockstar yüz binlerce fotoğraf çekmiş, yüzlerce saatlik video kaydetmiş, şehrin farklı bölgelerinden farklı insanlarla röportajlar yapmış ve hatta California otomobil satış kayıtlarını incelemiş. Aaron diyor ki "San Andreas'taki odak noktamız çetelerin hayatıydı ve genel tasarımı buna göre konumlandırmaya çalışıyorduk. Yaptığımız ve yapmadığımız her şeyin temelinde böyle bir kriterimiz vardı. Şehrin farklı karakterdeki dokularını buna göre ön plana çıkarıyor ya da çıkarmıyorduk çünkü elimizdeki teknoloji yapmaya çalıştığımız projeye göre oldukça kısıtlıydı."

Los Santos eğer bir L.A. yorumuysa bu kez sadece çete hayatını odağına almayacağı kesin… Modern hayatın şehvet ve zenginlik başkentlerinden biri olan Los Santos aynı zamanda yoksulluk, politik çürüme, kaçak göçmenler gibi sorunlarla da boğu- >>



Façalı adam, silah, motosiklet üçlüsü GTA serisinin imzası oldu artık.



Trevor, Goodfellas'taki Joe Pesci kadar tahammülsüz bir psikopat.

YURDUMUZU TANIYALIM

Oyunu ön sipariş edenler için düşünülmüş şu hoşluğa bakar mısınız? Bakın, bakın. Çekinmeyin. Eğer bu küçük oyuncaklardan edinebilmiş şanslı azınlıktansanız, Los Santos'un farklı bölgelerini farklı açılardan göreceksiniz demektir.









>>şan karmaşık bir yer… Mesela, ışıltılı Vinewood'un yanında anlı şanlı bir porno endüstrisini de yanı başında barındırıyor. Dan Houser'a göre San Andreas'ta bu kadar karmaşık ve iç içe geçmiş dokuların sadece "üzerini kazıyabilmiş" olan Rockstar bu kez şehir kültürünün farklı dokularını çok daha geniş yelpazedeki renklerle işleyecek. Bir şehrin kültürünü hakkını vererek olabildiğince canlı ve objektif olarak resmedebilmek için sadece palmiye ağaçlarının değil, aynı zamanda sıkışan trafiğin de olması gerektiğinin farkında Rockstar ekibi. Yani şehir kültürü sadece kozmetik unsurlardan değil, aynı zamanda işlevsel mekaniklerden de oluşmak zorunda. Bu nedenle Los Santos sadece iyi resimler vermekle kalmayacak, aynı zamanda tüm bu unsurları oyun mekaniği olarak da oynanışı çeşitlendirmek için sunuyor olacak. Yine Aaron Garbut'a göre fotorealizm zaten otomatik olarak gerçekleşen bir şey ancak bir amaç olarak bunu koymak son derece sıkıcı; önemli olan karmaşık katmanları işlevsel olarak sunabiliyor olmak.

Peki, işlevsellikten kasıt ne ve bu anlamda GTA V ne gibi yenilikler sunacak? Aslında tam da bu noktada şu üç karakter olayına bir geri dönelim bence… Michael, eski bir banka soyguncusu; ama bu işte rastlayabileceğiniz en profesyoneller heriflerden biri. 40'lı yaşlarında ve banka hesabında bekleyen başkanlar, ona son derece lüks bir emekliliğin kapılarını açmış durumda. Geniş ve havuzlu bir ev, kapıda bekleyen bir spor araba ama aynı zamanda şımarık çocuklar ve alışveriş manyağı bir eş… Çocuklarıyla ciddi anlamda iletişim sorunları yaşayan Michael, bir yandan da bin bir emekle bankaya koyduğu paraların eşinin alışveriş poşetlerinin içinde erimesinden de son derece rahatsız. Aslında onu derinlerde rahatsız eden başka şeyler var; Michael, oyuna geri dönmek istiyor belki de… Trevor da 40'lı yaşlarının başında ancak zaman ona Micheal'a dav-



Los Santos manzarasına karşı dönen bir pazarlık daha; bu Scorsese-vari sahnelerden çok göreceğiz.

randığından daha acımasız davranmış. Gerçi konu Trevor gibi bir psikopat olunca herhangi bir kişi ya da kavramın ona acımasız davrandığını görselleştiremiyorsunuz kafanızda; çünkü Trevor hiçbir şeye karşı geri vites yapmayan, "alayına gider" düsturunu hayat felsefesi edinmiş bir adam. Eski bir ordu pilotu olan Trevor, daha önce birkaç işte Michael ile birlikte çalışmış. Franklin kaslı, zenci kontenjanından ekibe dâhil olmuş diyeceğim ancak bu şaşkın adamın hayatta yapacak daha çok şeyi var… Onun yaptığı şeyse… Ummm, nasıl anlatsam? Emilio Estevez'in (Charlie Sheen'in biraderi) 1984 tarihli Repo Man diye bir filmi vardır, bilir misiniz? Bilmez misiniz? Olsun… Franklin Repo Man olarak çalışıyor işte. Yani, krediyle araba alıp taksitlerini ödeyemeyenlerin arabalarını çalıyor ya da çalmak yerine türlü maymunluklarla aracı geri almaya çalışıyor.



Nasıl? Güzel bir üçlü değil mi? Bence de öyle…

BOYS ARE BACK IN TOWN!

Bu üç tuhaf karakterin yolları bir şekilde kesişecek elbet… Önemli olan Rockstar'ın hikâyesini anlatacak yeni yollar bulmuş olması. Zaten giderek daha net hissettiğim bir şekilde ara sahneler ve oynanışı kesintisiz hale getirmeye çalışan Rockstar, bu eğilimine biraz daha yaklaşmış: Aralıksız şekilde güçlü ve yoğun bir sinematik lezzet sunacak GTA V. Şehrin ne kadar büyük olduğundan bahsetmiştim değil mi? Tamam işte… Üç karakterimiz de şehrin bambaşka yerlerinde yaşıyor ve takılıyorlar. Kendi arkadaş çevreleri ve kendilerine özgü hobileri var. Tıpkı Episodes from Liberty City'de olduğu gibi, bu üç karakter de şehrin çok farklı dokularını deneyimlemenizi sağlayacak. Mesela, Michael lüks bir muhitte yaşarken, Trevor çöllük alanda bir karavanda takılıyor. Her bir karakter birbirinden son derece farklı olduğundan, oyun deneyimini de derinden etkiliyorlar. Ve evet, görevde olmadığınız her an canınız istedi mi karakterinizi değiştirebiliyorsunuz. E, mesela Micheal'dan, Franklin'e geçtiğimde Michael donuyor mu? Ya da Trevor onu seçmediğim için atar mı yapıyor? Hayır! Oynamadığınız tüm karakterler, sizin kontrolünüz dışındayken, gündelik işleriyle ilgileniyorlar. Hatta belki de başlarını belaya sokuyorlar. Bıraktığınız bir karakteri, bıraktığınız şekilde bulmuyorsunuz yani. Sahilde koşarken bıraktığınız Franklin'i, döndüğünüzde polis tarafından sarılmış bir halde bulabilirsiniz. Karakter geçiş animasyonu da şahane olmuş bu arada. Öyle yükleme falan yok! Bir tuşa basıyorsunuz, kamera sanki Google Earth'ten uzaklaşırmış gibi gökyüzüne çıkıyor ve direkt seçtiğiniz karaktere zumlanıyor. Süper bir sistem… Peki, karakterimizi görev yaparken değiştirebiliyor muyuz? İşte burası biraz farklı…

GTA serisinin görev dizilimi klasik olarak kolaydan, zora doğru gider; hatta bazı görevler çok katmanlıdır. Mesela, motor çalmayla başlayan görev, polisten kaçmayla devam eder, bomba imhasıyla son bulur gibi… GTA V direkt olarak kompleks görevlerle başlayabilecek. Michael, Trevor ve Franklin'in kendi başlarına becermeleri gereken görevler olabileceği gibi ağırlıklı olarak üçünün bir arada halletmesi gereken görevler yoğunlukta olacak. Tam bu noktada yine bir hatırlatma yapmak isterim: GTA IV'ün en sevdiğim görevi Three Leaf Clover'dı… Hani şu uzun banka soygunu görevi… Özellikle sokakta polisle çatışarak kaçtığımız bölümlerin hem tansiyonu yüksekti, hem de görev başından sonuna dek son derece sinematik anlara sahipti. İşte GTA V, banka soygunu temasını odağına alıyor olacak. Dan Houser "Three Leaf Clover görevinde istediklerimizin birazının başarabilmiştik ancak bu kez olaya daha geniş bir perspektiften yaklaşıyoruz. Oyuncunun, soygunu kendi planlamış gibi heyecanlanmasını ve hatta strese girmesini istiyoruz." Hiç "hayır" demem doğrusu… Tahmin etmenizin zor olmayacağı üzere üç karakteri bir araya getiren de paranın kokusu oluyor… Fakat burada doğru soru şu: "Görevlerde üç karakteri aynı anda nasıl yönetiyoruz?"

Michael bir gökdelenin çatısından kendini aşağı doğru sallandırıyor; yüksek binanın bir katında kurtarması gereken bir tanık var. Camdan içeriye son derece hızlı bir şekilde giriş yapması gerekecek. Karşı çatıdaysa Franklin, keskin nişancı tüfeğiyle onu gözlemliyor. Yavaşça aşağı doğru salınan Michael, ani bir giriş yapmak üzere gerilirken o noktada kontrolü Franklin'e alıp keskin nişancı tüfeğiyle Michael için tehdit olabilecek kişileri temizleyebiliyorsunuz. Ama isterseniz de Michael ile devam edip Franklin'in yolunuzu temizlemesini bekleyebilirsiniz. Rehineyi kurtardıktan sonra da Trevor sahneye çıkıp helikopterle sizi almaya geliyor. Bu noktada >>



Bir soyguncunun işinin kolay olduğunu kim söyledi? Kolay para diye bir şey yoktur...

>> ister helikopterle peşinizden gelenlerden kaçın, ister Michael ile helikopterin üzerindeki otomatik tüfeği kullanın, isterseniz de Franklin ile keskin nişancı tüfeğiyle avlanmaya devam edin. Bu arada tüm bunlar olurken arka plandaki müzik, içinde bulunduğumuz durumun tansiyonuna göre tempo kazanıyor olacak. Dinamik geri plan müzikleri de seri için ilk olan bir diğer unsur…

BÜYÜK FRESKİN DETAYLARI

GTA V resminin içindeki her detay oyunun daha kesintisiz, daha katmanlı, daha zengin bir oynanış ve anlatıma sahip olabilmesi için baştan düşünülmüş. Bu noktada önümüzde iki iyi örnek duruyor aslında: Red Dead genelde açık ve geniş arazilerin hâkim olduğu ancak sık sık başınıza ilginç olayların geldiği dinamik bir dünyaya sahipti. GTA IV ise daha küçük ama şehir atmosferinin çok yoğun olduğu, yapılacak tonla aktivitenin bulunduğu bir oyun ortamı sunuyordu. GTA V, Los Santos ile tüm bunları harmanlayarak sunacak. Kaldı ki "başımıza iş açılması" durumu, bence zaten açık-uçlu oyunlardaki eksik halka… Bir dünyanın dinamik olabilmesi için, o dünyanın sizin etrafınızda kurulmadığını hissetmeniz gerek. Los Santos, tam da bu hissi verebilmek için ince ince detaylandırılmış. Diyelim ki gezerken kaptırıp şehrin dışına çıktınız ve çölün ortasında daire halinde park edilmiş arabaların ortasında üst üste yığılmış cesetler buldunuz. Ne yapacaksınız? Olayın peşinden mi gideceksiniz yoksa "iş açmayayım şimdi başıma" mı diyeceksiniz? Ya da yolda giderken zırhlı bir araç mı gördünüz? İçinde ne taşıdığını merak etmez misiniz? İsterseniz saldırıp aracın taşıdığı her neyse çalabilirsiniz ama elbette ki birtakım riskleri de olacaktır.

ŞAHSİ OYNAMASANA BİRADER!

Oyunun multi özellikleri konusunda pek bir bilgi sızdırılmamış olsa da, biz azıcık etrafı kazıyarak ilginç bilgilere ulaştık. Oyunda Max Payne 3'te olduğu gibi bir takım sistemi bulunacağı söyleniyor. Hatta Social Club üzerinden oluşturduğunuz takımlarınızı hem Max Payne 3, hem de GTA V'te kullanabiliyor olacaksınız. Yine bir deneyim sisteminin olacağı da fısıldananlar arasında. Yani çatışma kazandıkça hem siz, hem de takımınız deneyim puanları biriktirip bunları değerlendirebilecek… Kesin olmamakla birlikte multi durumlar hakkında duyduğumuz en uçuk şey ana hikâye için geçerli olacak ve drop-in, drop-out şeklinde çalışacak bir co-op sistemi üzerinde çalışıldığıydı.



Etraftaki insanlar eskisinden çok daha sosyal varlıklar.



Rockstar, bizim bir görevden, diğerine anlamsızca koşturuyor olmamızı değil, Los Santos'un tadına bakmamızı, onu yaşamamızı istiyor. Bu nedenle şimdiye kadar gördüğümüz en yoğun ve aktivitesi bol GTA şehri Los Santos olacak. Şehir bildiğiniz "yaşıyor". Bir önceki cümle muhtemelen her açık uçlu oyunun ilk bakışında yazılmıştır ama Los Santos sakinleri sadece günlük rutinlerini yerine getirmek yerine, sizin başınızı da boka sokabilecek şeyler yapmaktan geri durmuyorlar. Az önce verdiğim örneklerde olduğu gibi, şehrin farklı bölgelerinde sürekli bir şeyler oluyor. Bunlara dâhil olup olmamak tamamen size kalmış bir durum ama etrafınızın sürekli bir devinim halinde olduğunu bilin. Dünya sizin etrafınızda dönmüyor yani…

BİR HOBİ, BİR İNSAN…

Dedik ya hani karakterlerin kendi hobileri olacak diye… Ortak takılacakları aktiviteler de olacak elbet. Los Santos içinde yapılabilecek şeylerin haddi hesabı yok. "Eğlence içinde eğlence" olacak tanımlayabileceğim bu iç içe geçmiş durumla, Niko, Roman'ın evindeki televizyonu ilk kez açtığında tanışmıştık. Republican Space Rangers, Liberty City'nin Kuruluş Belgeseli gibi programlar ultra komik olmalarının yanı sıra, zamanın ruhunu yansıtan unsurlar olarak da oyunun atmosferini tamamlıyorlardı. Televizyon programlarının geri dönüyor olmasının yanında, kabareler, stand-up gösterileri de yeniden sahne alıyorlar. Yine tayfayı toplayıp ortamlara akabileceksiniz ama öncesinde üzerinize şık kıyafetler çekmeyi unutmayın. Peki ya mini-oyunlar? Bildiğiniz gibi Rockstar devasa oyunlarının içine birkaç tutam minik oyun serpiştirmeyi çok sever ama bu sefer cidden abartmışlar. Triatlon, jet ski, base jump gibi bildiğimiz oyunların üzerine tam teşekküllü bir golf sahası, tenis kortları ve hatta yoga eklemişler. (Her şey tamam da yoga nasıl olacak merak ediyorum.) Bir de son oyuna getirilen en büyük eleştirilerden biri para kazandıktan sonra harcayacak yer bulamamaktı; bu kez paranızı dilediğiniz gibi saçabileceğiniz mecra sayısı çok daha fazla olacak. Ha, bu arada unutmadan: Herkesin favori cephanecisi Ammu-Nation geri dönüyor.

Bisikletlerin bile yaklaşık 10 değişik modeli bulunuyor.



Ve evet, tüm bu yoğun aktiviteler şimdiye kadar gördüğümüz en büyük GTA haritasında gerçekleşiyor olacak. Ne demiştik? San Andreas, GTA IV ve Red Dead'in toplamından daha büyük bir şehrin içine dalacağız. Sadece dış mekânlar değil, iç mekânlar da oldukça sık kullanılıyor olacak. Elbette sadece bu kadar değil: Ormanlar, şehrin etrafındaki küçük kasabalar, Chilliad Dağı, kanyonlar, askeri üsler, gettolar hatta okyanusun içi derken kaybolacağımız neredeyse kesin… (Evet, dalış takımlarınızı unutmayın, suyun altına dalabiliyoruz.) Şehrin tüm katmanlarını, bu katman içinde yaşanan hayatları olabildiğince odaklı olarak resmedebilmek için tüm detaylara olabildiğince özen gösterilmiş. (Elbette bu devasa oyun alanının, görev çeşitliliğine nasıl yansıyacağını bir hayal edin…) Eh, bu kadar büyük bir alan içinde en iyi şekilde seyahat etmek de hakkımız, öyle değil mi?
Dan Houser ulaşım konusunda hayli ilginç laflar





Onca ihtişamın, görkemin yanında milletin omuzlarına basıp yükseldiği insanlar, köprü altında takılıyorlar. Bir isyan çıkar mı dersiniz?

ŞCR / ROCKSTAR GAMES

Rockstar'ın duruşu ortalama geliştirici ya da dağıtıcı firmalardan oldukça farklıdır. Hem yapımlarıyla, hem de firma olarak duruşlarıyla yıllar içinde kendilerine özgü bir karakter yaratmayı başarmışlardır. Elbette ki bunda çıkardıkları oyunların birbirini tekrar etmemesi ve bu sayede her yeni oyunda piyasanın standartlarını belirlemeleri de büyük etkendir.

Manhunt (2003)
Rockstar'ın oyun yapma geleneğindeki yıldızlardan biri bence bu oyundur. Şimdiye kadar gördüğünüz tüm oyunlardan daha gerçek ve vahşi bir oyun olan Manhunt, kesinlikle gösterişe kaçmadan, içinde bulunduğumuz ekonomik rejimin insanları ne hale getirebileceğini tüm çıplaklığıyla ortaya koyar.

The Warriors (2005)
1979 tarihli aynı adlı filmden uyarlanan filmde yine çetelerin yaşamı konu alınıyordu. Farklı mahallelerin, bölgeleri ele geçirmek adına birbirleriyle kapıştıkları The Warriors su katılmamış bir beat 'em up oyunuydu ve Rockstar'ın suç dünyasına olan takıntısının farklı bir ürünüydü.

Bully (2006)
Suç çocukken başlar ve her yaştan insan bir suçlu haline gelebilir. Bu oyunda alelade bir ilk öğretim okulunun bile en az bir Liberty City kadar çürümüş ve pis bir yer olabileceğini görüyorduk. Elbette ki hayatta kalmak için biz de aynı şekilde pis olmak zorundaydık (kızların saçlarına asılmak çok zevkliydi).

ediyor: "Bugüne kadarki en fazla araç çeşidini bu oyuna koyduk. Bisikletlere bile ayrı özen gösterdik; sonuçta sokakta kullandığınız bisikleti, dağa tırmanırken kullanmazsınız. Bir de otomobiller artık yere daha sağlam oturuyor. Etraftaki elle tutulur yarış oyunlarının azlığını fark ettik ve bunun üzerine gitmeye karar verdik. GTA V'in sürüş dinamiklerine harcadığımız vakitle yeni bir Midnight Club yaratabilirdik." Daha ne kadar iddialı olunabilir, bilemiyorum. Yine denizde, havada ve karada kullanabileceğimiz seçeneklerimiz olacak ve en güzel yanı, oyunun başlangıcından itibaren tümü açık durumda olacak. Yani, eski savaş pilotumuz Trevor ile bir uçak ya da helikopter bulabilirseniz, hemen havalanabilirsiniz.



Bu kadar büyük ve farklı mekanları gördükçe yapılabilecekler konusunda hayal gücüm zorlanıyor.

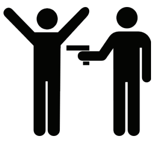
SOSYAL MEYDAN

Büyük şehrin yaşaması için gereken başka ne olabilir? Elbette ki gündelik hayat içinde koşuşturup duran insanlar. Fakat daha önceleri sanki bu insanlar biraz boş takılıyor gibiydiler. Birkaç KB'lık yapay zekâları pek az şey yapmalarına izin veriyordu. Şimdi sıkı durun çünkü etraftaki insanların tümü mocap stüdyolarında canlandırılmış ve artık söyleyecek çok daha fazla şeyleri var; hatta onlarla eskisinden biraz daha fazla yöntemle etkileşime bile girebiliyorsunuz. Daha sosyal, daha ne yaptığını bilen yani kozmetik birer unsur olmaktan çok atmosferi güçlendiren etkileşimli bir "toplum karakteri" ortaya koymalarını bekleyebiliriz Los Santos halkından. Daha önce de söylediğim gibi bu insanlar kendi aralarında tartışıyor, tanışıyor, anlaşıyor, hatta birtakım işler bile çeviriyorlar ve bunların birçoğu sizin varlığınızdan bağımsız olarak gerçekleşiyor. Eğer yaptıkları şeye tanık olursanız dâhil olabiliyorsunuz. Bir kez daha tekrarlıyorum: Dünya sizin etrafınızda dönmüyor!
Peki ya, bunca işin, aktivitenin altından nasıl kalkacağız? GTA IV'te cep telefonu hem oyun içi görevler için bir araç, hem de oyun menüsü olarak görev yapıyordu. Cep telefonu yine olacak ama bu kez telefonu gerçek hayatta ne için kullanıyorsanız, o amaçlarla kullanacaksınız. (Mesela, telefonla internete girebiliyor olacaksınız.) Ama GTA IV'te olduğu gibi cep telefonu konsept olarak tüm oyunun merkezi durumunda olmayacak. Daha işlevsel değil ancak çok daha gerçekçi olduğu kesin. Yine de arkadaşlarınız sizi arayıp çağırdığı zaman bir görevi başlatabilecekler ya da siz takılmak için birilerini arayabileceksiniz. Bir yandan da bu cep telefonunun bir akıllı telefon olmasını ve Apple çılgınlığına sağlam bir tokat atmasını beklemiyor da değilim.

BELKİ ŞEHRE BİR FİLM GELİR...

Çocukken yaşadığınız şehre bir sirk geldi mi? Ya da ne bileyim, ünlü bir tiyatro ya da müzikalin gelmesini heyecanla beklediniz mi? GTA V'in çıkışının bende yarattığı heyecan aşağı yukarı böyle bir şey işte. Sanki çıkacak olan şey bir oyundan çok daha ötesi ve ben dinleyeceğim hikâye için, tanışacağım karakterler için karnım ağrıyacak kadar heyecanlanıyorum. Rockstar ile aramda tuhaf bir bağ oldu bugüne kadar… Herhangi bir GTA oyununu oynarken ne zaman "şu da olsa" desem, bir sonraki oyunda onu mutlaka gördüm. Bu nedenle Rockstar'ın çıkardığı her öykü merkezli oyun, hayalimdeki tasarıma biraz daha yaklaştı. Demem odur ki sevgili oyungezerler, GTA V, Rockstar'ın tüm bu deneyimini damıttığı, iyice rafine ettiği ve sadece GTA serisinin değil, tüm oyun endüstrisinin standartlarını yeniden belirleyen bir oyun olarak sahne alacak. Beklemek bile keyifli… Ama yine de çabuk geçsin zaman!

Kimyamız tutuyor mu?



GTA V her zamanki gibi bir suç operası olacak.

+



Eski hırsızlar, yeni hırsızlar; olmak isteyip de olamayanlar… Tekmili burada.

+



Göreceğiniz son kişi…

=



KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Rockstar Games
Çıkış Tarihi: Nisan-Mayıs 2013
Platform: PS3, Xbox 360
Site: rockstargames.com/V/




Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:
eskisayi.oyungezer.com.tr



inceleme

FARCRY3

Size deliliğin resmini çizmeme izin verir misiniz? (sf. 38)

bu ayın gezilesi oyunları

32 – Call of Duty: Black Ops 2
Savaşlar bitecek, en sonunda bitecek. Ama Call of Duty'lerin sonu gelmeyecek.

48 – Natural Selection 2
Doğal seleksiyon, üstüne pamuklu giymiş Ash'in "seni seçtim Pikachu!" demesidir.

54 – Halo 4
"Halo Dayı ve İki Öküz"ün maceraları, uzayın bilinmeyen yerlerinde devam ediyor.

47 – Scribblenauts Unlimited
Öyle bir bulmaca oyunu düşünün ki, çözmek için diş fırçası da kullanabilirsiniz, Cthulhu da...

50 – Euro Truck Simulator 2
PC'nizin arkasına "Babam sağolsun!" yazmamanız için hiçbir neden kalmadı.

62 – Need for Speed Most Wanted
En çok istediğiniz şey, bu serinin bir yıl nadasa bırakılması olabilir mi?

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **82. sayfaya** davet ediyoruz.



VE FPS'LER BİR DAHA ASLA ESKİSİ GİBİ OLMADI

- BURAK AKMENEK

CALL OF DUTY® BLACK OPS II









13 Kasım 2012'yi bir yere not edin. Çünkü bu tarih video oyunlarında, ya da hadi çerçeveyi biraz daraltayım, FPS türünde bir çağın kapanıp yenisinin başladığı tarih. Peki bu mükemmel bir devrim mi? Hayır, kesinlikle değil. Ama taze fikirlerin tecrübeli ellerde yoğrularak nasıl cesur adımlara dönüştürülebileceğini ve bir oyuna ne şekilde uygulanabileceğini gösteren çok iyi bir örnek. Geçen aylarda saçma sapan yollarla reklam yapmaya kalkıştığı için protesto ettiğimiz ve incelemesini yapmadığımız *Medal of Honor* ne kadar balon ve sıradansa *Black Ops II* de o kadar yenilikçi ve cesur.

BU "GERÇEKTEN" SİZİN MACERANIZ

Yukarıdaki cümle şimdiye kadar birçok oyun için söylendi ama bu kadar iyi oturduğunu hiç görmemiştim. Oyunun akışı içerisinde seçtiğiniz yollar, kritik durumlarda verdiğiniz kararlar oyununuzun akışını ve haliyle sona nasıl yaklaştığınızı çok etkiliyor. Üstelik bu kararları gerçekten de anlık vermelisiniz. Düşünmek için bir an durayım derseniz olan oluyor, kendinizi tekrar yükleme ekranına bakarken buluyorsunuz. Gözünüzde daha iyi canlanması için oyundan bir sahne anlatmak istiyorum: Siz düşman hatlarına sızmış, karşı tarafın dost sandığı bir casussunuz, arkaşınız yakalanıyor ve elinize bir silah veriliyor. Saniyeler içerisinde karar vermeniz gerek; arkadaşınızı mı vuracaksınız yoksa hemen arkasında bulunan baş düşmanınızı mı? Unutmayın siz ağır çekimde silahı kaldırırken saniyeler geriye doğru sayıyor, hemen karar vermeniz gerek. Parmağınızın ağırlığını artık tetiğe vermelisiniz çünkü bir saniye daha kaybettiniz, namlu biraz daha kalktı, hangisi? Üç saniye tükendi, artık tetiğe basma zamanı! İşte senaryo bu kadar iyi planlanmış anlara sahip ve bu anların karşınıza ne zaman çıkacağını hiç kestiremiyorsunuz.

Senaryo o kadar güzel yazılmış ki, başka bir oyunda bütünlük açısından çok riskli olabilecek bir tekniği hakkını vererek ve sizi hikâyeden koparmadan kullanıyor. Bir yandan normal akış sürerken bir yandan da geriye dönüp bu olayların sebebini görmek için geçmişe bakıyor, oradaki harekatlarda rol alıyorsunuz.

Şurada bir paragraf açıp olan bitenden bahsedeyim... Dünyanın başında Raul Menendez denen pis herif ve onun yönettiği Cordis Dia adında bir örgütsel bela vardır. Biz ilk oyundaki Mason'ın oğlu David "Section" Mason'ı oynuyoruz ki kendisi babasının yolundan giderek özel eğitimli bir asker olmuş. Cordis Dia'nın geçmişi Mason ve Woods'la kesişmektedir. Mason bir operasyonda ölmüştür ama Woods hâlâ hayattadır. Lakin bir bakım evinde pırasadan farksız bir hayat sürmekte, tekerlekli sandalyesinde bütün gün camdan dışarıyı seyretmekten başka bir şey yapmamaktadır. Gerçi kafası hâlâ zehir gibi çalışmaktadır, o ayrı. David, badisi Harper'la beraber Woods'un yanına gider ve hikâye başlar. Oyunun başında Woods'la beraber Mason'ı yöneterek

Black Ops'un en sevdiğimiz silahlarının hâlâ kullanılabilir olduğunu görmek insanı mutlu ediyor.

Hikâye o kadar güzel ilerliyor ki burada oturup hepsini anlatasım var ama tabii ki bunu yapamam... En azından şunu söyleyeyim ama: Eski oyundaki Mason ve Woods'un yanısıra Hudson'ı da artık kırlaşmış saçlarla, 40-45 yaşlarında görüyoruz ve operasyonları o zamanlarda yönetiyoruz. Oyunun kötü adamı Menendez'i de oynadığımız bölümler var ki bence bu bölümlerin asıl başarısı klasik FPS'lerdeki "kötü adam sapına kadar kötüdür" klişesini fena halde kırmaları. Amerika adına savaşan ekibimizle ne kadar empati kurabiliyorsak aynısını Menendez için de yapabiliyoruz. Onun da kendine göre sebepleri olduğunu anlıyoruz. Ama bu adamın kin tutma konusunda ayarı fazlasıyla kaçırdığını söyleyebilirim hâlâ. Diğer yandan Mason, Woods

II'nin Aral İthalat'ın ofisindeki özel gösterimine gitmiştim hatırlarsanız. Orada oyunun içindeki aksiyonu fazla abartı bulduğumu söylemiştim ki o abartının sebebini şimdi anlıyorum. Teknoloji fazla gelişince yıkım da bir o kadar ağır oluyor.

Black Ops II'nin tek kişilik senaryosunda sadece belli bir görevi takip etmiyorsunuz. Arada yapmanız gereken ve buradaki başarınıza göre oyunun altı farklı sonundan hangisine doğru ilerleyeceğinizi belirleyen görevler var ama bunları yapıp yapmamak size kalmış. Strike Force adındaki bu görevlerde sadece silahı alıp tozu dumana katmıyorsunuz, aynı zamanda emriniz altında bulunan birlik ve birimlere de stratejik bir harita üzerinde komuta edebiliyor ve hatta dilediğiniz asker veya birimin kontrolünü bizzat alabiliyorsunuz. O yüzden ne çok fazla aksiyona dalmanız ne de çok fazla strateji →

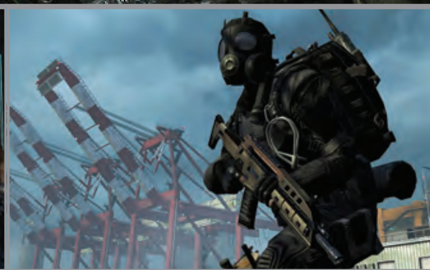
Oyunun kötü adamı Menendez'i oynadığımız bölümlerin de olması, senaryonun derinliğine ve gerçekçiliğine çok şey katmış.











geçmişteki görevlere gidiyor ve böylelikle hikâyenin günümüze bağlanışını oynuyoruz. Bu da ilk oyundaki sevdiğimiz silahları kullanabileceğimiz anlamına geliyor. Böylece önceki oyundan 2025'te geçen bu yeni *Black Ops*'a yumuşak bir geçiş yapabiliyoruz. Bu harika bir fikir çünkü bir anda kendimizi bir *Modern Warfare 4*'te bulmayı hiçbirimiz istemezdik.

Görevlerde beni en mutlu eden şey her görevden önce istediğim silahı seçebilmem oldu. Evet, karakterlerimizi istediğimiz gibi donatabiliyoruz. Geleceğin silahlarını geçmişte kullanamasak da

ve Hundson'ın da elleri o kadar temiz sayılmaz. Burada herkes insan, herkesin zayıflıkları ve güçlü tarafları var. Herkes kendini düşünüyor ve senaryo bunu o kadar güzel aktarıyor ki oynayana, FPS'lerin o değişmez "süper kahraman filmi" atmosferinin yerine gerçek insanlar ve gerçek olaylar geliyor. Ayrıca Menendez'i bir kahraman olarak görürseniz onun da hiç ama hiç kolay bir lokma olmadığını kolayca söyleyebilirim.

ÇOK MU ABARTTIK DERSİNİZ?

Daha anlatacaklarım bitmedi. Daha doğrusu, yeni başlıyorum... Bundan iki ay önce *Black Ops*

ekranında oyalanmanız gerekiyor. Strike Force görevleri resmen oyun içerisinde ayrı bir oyun gibi. Burada siz belli bir göreve odaklısınız ve ancak belli noktaları ele geçirip tuttukça ilerleyebiliyorsunuz. Askerlerinizi kaybettikçe size destek geliyor ama görevi belli bir sürede bitiremezsiniz kaybediyorsunuz ve bir sonraki denemenizde daha da zorlu oluyor. Üstelik bu görevleri yapmak için belli sayıda hakkınız var ve ister yenisi açıldığında onlara devam edin, ister aynı görevi tekrar oynayın haklarınızdan birisini harcamak zorundasınız. Hatta ana senaryoda bazı görevlere geçerseniz bunlara



geri dönme imkanınız da olmuyor. Bu kısıtlı imkanlar ve zaman baskısı oyunu oynarken sizi resmen geriyor. Bu da oyundan daha çok keyif almanızı sağlıyor. “Aman ne olacak, kaybetsem de eski save’ime dönüp tekrar denerim” lüksü elinizden alındığı için kazanmak büyük bir mesele haline geliyor.

Strike Force oynarken sanki elimdeki silahların etkisi hafifletilmiş gibi geldi bana. Sanırım zafere ulaşmak için Rambo’luk yapmaya kalkmadan, strateji öğelerini de kullanma mecburiyeti duyalım diye böyle yapılmış. Açıkçası ilk Strike Force görevimi son hakkımda bitirebildim. Bu görev aynı zamanda bana bir ders oldu. Sonrasındakileri genelde ilk veya ikinci denemede hallettim. Strike Force harika bir fikir ve bu oyuna çok şey katıyor.

ZOMBİ MODU NE OLMUŞ BÖYLE?

İncelemenin başındaki iddialı cümlelerden sonra gözleriniz hemen oyunun notuna kaymış ve bu ne perhiz bu ne lahana turşusu diye düşünmüş olabilirsiniz. Açıklayayım. *Call of Duty*, podyumda kıvıra kıvıra yürüyen enfes bir oyun olabilir ama zombi modunda topuğu kırıp tökezleyiveriyor. Eski zombi modu ve haritaları ne kadar keyifli ve oynanışa yönelikse şimdiki zombi modu bir o kadar sıkıcı. Eskiden, özellikle takım halinde oynarken gerçekten birlikte hareket edip hayatta kalmaya çalıştığınızı hissediyor, yaptıklarınızın sonuçlarını görüyordunuz. Evet, haritayı bilmeyen veya bölümü daha önce oynamamış takım arkadaşlarınız varsa bazen bölümleri oynamak işkence oluyordu ama iyi bir takım yönetimiyle bunun üstesinden gelebiliyordunuz. Şimdiki zombi modunda klasik Survival yerini koruyor. Yani üstünüze gelen zombi yığınlarına karşı kendinizi takım olarak veya isterseniz tek başınıza savunabiliyorsunuz. Her ne kadar sonu belli olsa da takım olarak oynandığı için son derece keyifli olabiliyor. Özellikle Tranzit çok enteresan olmuş. Burada mekanik bir robotun kullandığı bir otobüsle yolculuğa çıkıyorsunuz ve her durakta inip bir şeyleri araştırıp otobüs tekrar hareket etmeden önce onu yakalamaya çalışıyorsunuz. Grief’de ise aynı anda hayatta kalmaya çalışan iki ayrı takım var. Burada amacınız karşı takımı yem yaparak paçayı kurtarmak. Mesela karşı takım arkadaşlarını hayata döndürmeye çalışırken gidip bir omuz atarak onları bir süreliğine felç etmek gibi pislikler yapabiliyorsunuz. Zombi moduna gelen en ilginç yenilik, etrafta bulduğunuz parçalardan mekanik silahlar yapıp bunları nasıl kullanacağınızı keşfetme aşaması olmuş. Yani birkaç parçayı birleştirip silah yaptıktan sonra bir de onu nasıl kullanacağınızı bulmanız gerekiyor. Parçaları bulmak içinse dolaşmanız lazım. Bu keşif tarafı da olmasa zombi modunun bütünüyle anlamsız olduğunu söyleyebilirdim. Zaten eski mod daha çok ilgili çekiyor olmalı ki zombi modu oynayan çok fazla oyuncu da bulamıyorsunuz. Genelde herkes çok oyunculu modda.



Amerika’da Çinli aktör denince akla ilk gelen hep bu amca oluyor nedense.



Black Ops II'nin 2025'te geçtiği açıklandığından beri oyunun multisiyle ilgili çok ciddi endişelerim vardı ve maalesef gördüm ki hiç de yersiz değilmiş bu endişe.



Treyarch oyunu yaparken Petraeus'un ne hallere düşeceğini bilseydi onu oyuna koyar mıydı acaba?

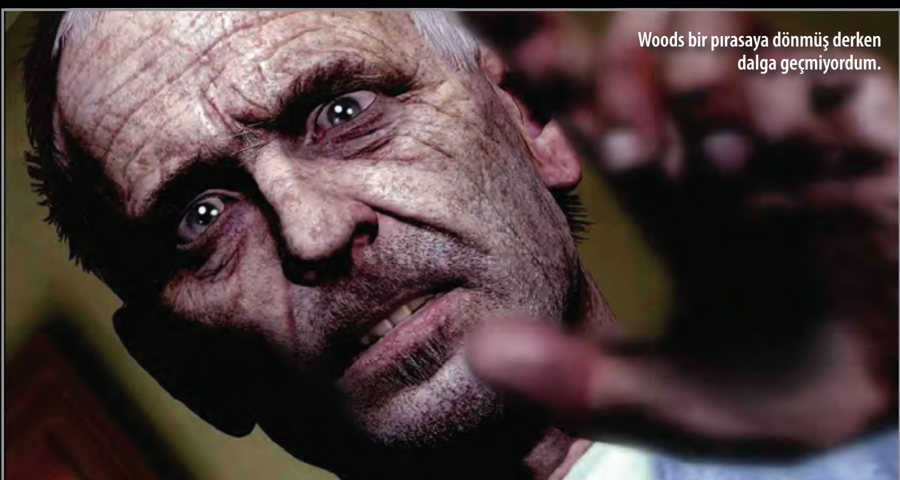
OYUNUN CAN DAMARI

Gelelim *CoD: Black Ops II*'yi aylarca hatta belki bir iki yıl durmaksızın oynamanıza sebep olacak asıl kısma. Tek kişilik senaryoyu bitirdikten sonra dilerseniz oyunun diğer sonlarını da seyretmek için belki bir üst zorluk seviyesine de çıkararak tekrar oynayabilirsiniz. Ama biliyorsunuz, *Call of Duty* oyunları söz konusu olduğunda tek kişilik oyun senaryosu pek azımızın umrundadır, oyunun ömrünü asıl belirleyen çok oyunculu modun nasıl olduğudur. Burada tarafsız davranmam zor, çünkü *Black Ops*'un çok oyunculu modunu aylarca oynamış, yedi kez prestij atmış bir insanım. Buna karşın *Modern Warfare 3*'ün çok oyunculu modunu sadece işim gereği oynamıştım. Çok keyif aldığımı da söyleyemeyeceğim. Doğrusu *Black Ops II*'nin 2025'te geçtiği açıklandığından beri bu modla ilgili çok ciddi endişelerim vardı ve maalesef gördüm ki hiç de yersiz değilmiş bu endişe.

NEREDE BENİM ESKİ OYUNUM?

Açıkçası eski oyunun nispeten daha ilkel silahlarından sonra *Black Ops II* bana daha çok *Modern Warfare 3*'ün devamıymış gibi geldi. Onun kadar arcade tadında olmasa da havasından, suyundan etkilendiği kesin.

Çok oyunculu moddaki en büyük yenilik 10 puan sistemi. Elinizde 10 puanlık bir havuz var ve silah seçiminizden aldığınız perklere, hatta silahınızın üzerindeki eklentilere kadar her şeyi bu havuzdan karşılıyorsunuz. Yeni bir şey eklediğinizde başka bir şeyi çıkarmak zorunda kalıyorsunuz. Yani ana silahıma 3 tane de ek parça takayım derseniz el bombası ya da ikinci tabanca gibi şeylerden vazgeçmeniz gerekebiliyor. Bunun →



Woods bir pırasaya dönmüş derken dalga geçmiyordum.

KİM KİMDİR İYİCE KARIŞTI

İlk oyunu oynamadıysanız Black Ops II'nin hikâyesini takip etmeniz pek de kolay olmayacaktır. O yüzden en azından basitçe karakterleri toparlayalım:

İlk oyunda Woods ve Mason ortalığı altüst ederken onları sorgu odasında zorlayan adam Hudson'dı. Hudson (sarışın olan) CIA'in adamı. Soğuk Savaş döneminde geçen ilk oyunda bol bol gizli görevlere gitmiş, hatta Fidel Castro'ya suikast bile yapmıştık. Woods ve Mason iki operasyon arkadaşı ve dosttu. Victor Reznov, ilk oyunda Mason Rusya'daki hapishaneye düştüğünde onunla arkadaş olmuştu ama bu adamın gerçekten var olup olmadığı bir muamma. Mason esir düştüğünde beyni yıkanmış ve aklına sanal bir Reznov yerleştirilmiş olabilir. Yani Reznov diye biri belki hiç yoktur, belki de vardır ama Mason'la birlikte hapisten kaçarken öldürülmüştür. Ya da belki öldürülmemiş, kurtulmuş ve Mason'la beraber savaşmaya devam etmiştir... Reznov'un gerçekliği şaibeli kalacaktır ama kesin olan bir şey vardır ki Mason'ın zaman zaman rakamlar görmesinin sebebinin zihniyle bu kadar fazla oynanmış olmasıdır. Ona bu beyin yıkama operasyonunun yapılmasının sebebi ise dönemin ABD başkanına suikast düzenlemek amacıyla yerleştirilen bir bombadır. Black Ops II'nin başrolündeki David "Section" Mason, ilk oyundaki Mason'ın oğlu. Harper ise David Mason'ın 2025'teki ortağı. Yani bir nevi Woods ama onun daha ilkeli ve dürüst hali diyebiliriz. Menedez ise bugünün baş kötüsü. Bilmem anlatabildim mi? Umarım daha da karışmamıştır kafanız...





Oyunda kullanmadığım bir uçak kalmıştı onu da yapıyoruz. Üstelik kullanmayı 1 saniyede öğreniyoruz.

STRIKE FORCE NEDİR?

Strike Force aslında daha önce de denenmiş bir sistemin Call of Duty: Black Ops II'ye yedirilmiş hali ve bence oyunun en büyük sürprizlerinden biri. Oyun tipik ve harika senaryolu bir FPS tadında ilerlerken bir anda İkinci Dünya Savaşı konulu strateji oyunlarından tanıdığımız bir havaya bürünüyor. Hem FPS olarak savaşıp hem de emrimizdeki birlikleri yönetebiliyorsunuz. Üstelik bunları yapmak yerine dümdüz giderseniz oyunun sonu etkileniyor. Strike Force haritaları çok zekice hazırlanmış ve birbirine benzemeyen görevler içeriyor. Görevleri öyle paldır küldür yapamıyorsunuz. Mekanikleri normal oyundan biraz daha farklı ama kesinlikle çok eğlenceli. Tek oyuna para verip resmen iki oyun birden satın almış gibi hissediyorsunuz. Üstelik bu görevlerin oyuna bir gerilim kazandırdığı ve sizi oyunla bütünleştirdiği de bir gerçek.



yanında bir de üç taneye kadar alabileceğiniz Wild Card'lar var. Bunlar da size ekstra avantajlar ekliyor ama aynen diğerleri gibi havuzdan yiyorlar. Sistemin güzel yanı, önceden yaratılmış sınıfları mükemmelleştirmeye çalışmak yerine size istediğiniz gibi uç bir sınıf yaratma şansı vermesi. Yani sadece Tatar yayı ve baltalarla donanmış fantastik bir savaşçı yaratabilir ya da tüfeğinize üç farklı şey ekleyip daha garantici olabilirsiniz. Siz bilirsiniz... Sistemin kötü yanı ise Public Match kısmında oynarken silahları açmak için seviye atlamak zorunda olmanız ve eklemeler için de yine o silahta seviye atlamak zorunda kalmanız. Yani tüm silahlar ve ekletiler anında emrinize amade olmuyor. Bu da sizden daha yüksek seviyeli oyunculara karşı ezik kalmanıza neden oluyor. Siz gez göz arpacıkla uğraşırken, adam size bomba atarla dalıyor misal.
Public Match'te eski eğlenceli modlar unutulmamış. Gun Game, One in the Chamber, Sharphooter, Sticks and Stones gibi klasik oyun modlarının dışına çıkan modlar Parti Oyunları adı altında toplanmış ama nedense bunlar XP





Çok oyunculu moddaki 10 puanlık özelleştirme sistemine bayılacaksınız.

Call of Duty Black Ops II



>

Call of Duty Modern Warfare 3



>

Medal of Honor Warfighter





NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Tek kişilik oyunun senaryosu ✔ Farklı sonlar
- ✔ Çok kişilik modda karakter özelleştirebilme
- ✖ Zombi moddaki değişiklikler
- ✖ Dengelenmesi ve ayar çekilmesi gereken çok kişilik mod



falan vermiyor. Öyle eğlencesine oynuyorsunuz ki bu da o modları oynarken size bir amaç vermediğinden çok çekici gelmiyor. Bence burasının gözden geçmesi gerek.

Çok oyunculu modun en çekişmeli kısmı ise haliyle League. League, malumunuz sizi tüm dünyadaki oyuncular arasındaki derecelendirmede bir yere oturtuyor. Oyunda vakit geçirdikçe ve başarılı oldukça seviyeniz artıyor, kaybettikçe düşüyor. Devam etmeden önce buraya bir parantez açayım: Çok oyunculu modda size en uygun sunucuyu aramak için S tuşuyla girdiğiniz bir kısım var. Burada ne tip bağlantıya sahip sunucuları tercih ettiğinizi seçiyorsunuz ve oyun sizi ona göre yerleştiriyor. Public oynarken Normal veya Best seçeneği işinizi görebilir. Az bir lag'le de olsa oynayabilirsiniz. Nasılsa orada geriye değil hep ileriye gidiyorsunuz. Ancak League söz konusu olduğunda geriye gitme ihtimaliniz de olduğundan en iyi bağlantı tipini seçmeden sakın oyuna girmeyin. Çünkü burada gerçekten en iyi oyuncular var ve 1 saniyelik bir gecikme bile tüm maçın kaderini değiştirebiliyor. En iyi bağlantıyı bulsanız bile daha maçın başında ya da ortasında oyundan düşmeyeceğinizin garantisi de yok tabii ki. Sunucu burada takımları otomatik olarak dengelemiyor. Giden gittiğinden, bazen sizden üç kat daha kalabalık ve iyi oyunculardan oluşan bir takıma karşı savaşmak zorunda kalabiliyor ve kendinizi bir hindi avının ortasında hissedebiliyorsunuz. Ben derecelendirme maçlarından sonra Gold 86 olarak sıralamaya girdim. 4 maçın 3'ü yukarıdaki gibi geçince sadece 4 maç sonunda Silver 136'ya düştüm. Ve haliyle sinirden dudaklarımı yiyip bitirdim. Size tavsiyem League'de oynamak için milletin bilgisayara abanmak yerine sokağa çıktığı cuma ya da cumartesi akşamlarını tercih etmeniz. Ülkemizin internet altyapısı hâlâ pek güven vermiyor maalesef. Ha tabii bir önerim de oyuna kendi klanınızla girmeniz ve sesli iletişimin gücüne inanmanız.

Uzun lafın kısası, *Call of Duty: Black Ops II*, oynayanı ters köşeye yatıran, çok oyunculu modlarından ziyade enfes tek kişilik senaryosuyla konuşulacak bir oyun olmuş. Kuşkusuz FPS seven herkes oyunu zaten bekliyordu ve çoğunuz League'de yükselmenin yollarını çözmeye başladınız bile. Ama hâlâ edinmemiş olanlarınız için toparlamak gerekirse, Zombie modunun çok parlak olmadığını ama vasatın altına da düşmediğini, çok oyunculu modun ise getirdiği yeni sistem ve silahlarla hayal kırıklığı yaratmadığını söyleyebilirim. Ayrıca League'de gerçekten benzersiz maçlar çıkacağına eminim, yeter ki internet bağlantınız aksilik yapmasın.

Eğer ek paketleri *MFW 3* kadar anlamsız olmazsa *Black Ops II* en az bir yıl boyunca kendini oynatacaktır. Bugün cumartesi, ben League maçlarına girip derecemi biraz yükselteyim bakalım.



TONY TODD
AMİRAL BRIGGS

İlk oyunu oynamadıysanız Black Ops II'nin hikâyesini takip etmeniz pek de kolay olmayacaktır. O yüzden en azından basitçe karakterleri toparlayalım:
Akıllarda hep kötü adam rolleriyle kalan ve bence çok iyi bir aktör olan Tony Todd'un en unutulmaz performansı tabii ki Candy Man'dir. Bunun dışında kendisini The Rock'ta paralı askerlerin başı, Transformer Prime'da (TV dizisi) Dredwing'in sesi, Dota 2, Marvel Super Heor Squad, Half-Life 2: Episode 2 gibi oyunlarda da çeşitli karakterlerin sesi olarak hatırlıyoruz. Meşhur 24 dizisinde de kendisine yer bulan Todd genelde ikinci, üçüncü karakter rollerinde görülür. Bu sularda da gayet iyi işler çıkartan Tony Todd, Black Ops II'de kocaman bir baklava bıyığa sahip olsa da bence çok sahici görünüyor. O ses tonuna ayrıca hastayız.





→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Treyarch → **Dağıtım:** Activision / Aral İthalat → **Sistem:** İdeal → **Kutulu:** 135TL → **Dijital İndirme:** 132TL (Playstore)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://www.callofduty.com/blackops2

Son Karar

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Call of Duty'nin her zaman söyleyecek bir sözü daha var.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl



FAR CRY 3

SU ÇOK GÜZEL, GELSENİZE!

-SİNAN AKKOL

GENELLİKLE TATİLLERİNİ manda gibi yatarak geçiren bir kişiyim. Ama şunu fark ettim ki bir tatili tatil yapan, içine sığdırdığınız özel anılardır. Mesela hayatımda ilk kez dalış yaptığım, skeet-shooting'de (Google'layın!) tabakların soyunu tükettiğim bu yaz benim için özel bir tatildi. Size de tavsiyem, üç kuruş maaşınızı biriktirip yazın bir hafta tatile gidiyorsanız, manda gibi yatmayın. Daha önce yapmadığınız bir iki etkinliğe katılın mutlaka, bana duacı olacaksınız.

Ancak şahane tatil yaşayacağım derken kendinizi fazlasıyla kaptırıp koyuvermeniz de mümkün. Bakınız *Far Cry 3*'ün delilikle dolu adasına düşen ana karakterimiz Jason Brody ve onun sığ mı sığ arkadaşları. Hadi orada içelim, burada coşalım kafasıyla gittikleri Uzak Doğu seyahatinin son gününde paraşütle ıssız bir adaya atlamaya karar verirler. Lakin bilmedikleri şey, adı Rook Islands olan bu takımadanın korsanlar ve paralı askerler tarafından uyuşturucu ve köle ticareti yapmak için kullanılan bir merkez olduğudur. Paraşütle atladıkları gibi adanın psikopat korsan lideri Vaas tarafından psikolojik ve fiziksel işkenceyle tanışmaları bir olur. Oyunun başında Vaas'ın elinden bir şekilde kurtulan Jason, ormanda adanın savaşçı ama iyi tarafı sayılabilecek yerlileri Rakyat tarafından köylerine kabul edilir. İlk başlarda tek amacı korsanların elindeki arkadaşlarını kurtarmak olan Jason, oyun ilerledikçe bu egzotik adadan ve burada yaşayan halktan etkilenmeye ve eski hayatından kopmaya başlar.

BİR TROPİK ADANIN DAHA SONUNA GELİRKEN...

Bence ne *Crysis* serisi, ne de *Far Cry 2* ilk *Far Cry*'ın üstüne çıkamadı. O oyundaki özgürlük, Trigen'ler işin içine karışana dek yapay zekânın bize kök söktürüşü bir başkaydı. *Far Cry 3* de yapay zekâ olarak ilk *Far Cry*'ın gerisinde kalmış. Ancak oynanış, içerik zenginliği ve yaşayan dünyasıyla boynuz kulağı geçmiş.

Oyun, başladığınızda sizi adaya salıveriyor. Yapabileceğiniz şeyler haritada işaretli, harita da dikdörtgen bölümlere ayrılmış durumda. İlk yapmanız gereken her bölümdeki radyo kulesini bulup tırmanmak. Bunu başardığınızda o bölüm tamamen açılıyor ve tüm görevler, tüm ilgi çekici noktalar ayaklarınızın altına seriliyor. Bundan sonra tamamen özgürsünüz. Ana hikâyeyi takip edebilir, haritadaki onlarca ilginç etkinlikten birisine katılabilir veya rastgele adayı gezmeye çıkabilirsiniz. Seçim sizin.


Yırtıcı hayvanlara kolu budu kaptırdınız mı Quick-Time aksiyonla mücadele edip kazanmanız lazım.

Onlarca ilginç etkinlik derken abartmıyorum. Gerçekten, Jason tatilini yarıda kesti mi, kesmedi mi belli değil oyun boyunca. Maşallah ATV yarışları, avcılık, foto safari, jet ski binişleri, köpekbalığı dalışları, paragliding derken adanın balını emiyor Jason! (Yeyson!) "Yaw, benim bir kız arkadaşım vardı korsanların elinde, o ne oldu acaba?" diye sonradan aklınıza gelebiliyor.

Far Cry 3'ün en büyük gücü, tropik adayı öncüllerinden çok daha iyi doldurmuş olması. Kırktan fazla vahşi hayvan ortalıkta cirit adıyor, yırtıcı olanlar otoburları avlamak için etrafta koşturuyor. Beri yandan, burası Japonların II. Dünya Savaşı'nda üs olarak kullandıkları bir yer olduğundan, etrafta batık gemiler ve topçu bataryaları var. Adanın derinliklerine gittiğinizde obruklar, daldığınızda yeraltı mağaralarına açılan göller buluyorsunuz. Serbest dünya oyunlarının alayının düştüğü "bir dünya yaptık ama, içini neyle doldursak bilemedik" sorunsalından eser yok burada.

Yapay zekâ yeterli, ama kasıtlı olarak kısıtlanmış sanki. Biraz daha iyi olsaymış hayatta kalmanız hiç mümkün olmazmış gibi geliyor. Mesela ilk *Far Cry*'da sizi saklandığınız her delikten el bombasıyla çıkartmayı başaran düşmanlar burada yok. Veya bir üssü terk ettiğinizde en yakın cipe atlayıp tepe bayır kilometrelerce bizi kovalayanlar da yok. Bu yüzden üs ele geçirmek bir süre sonra rutine binebiliyor, oysa *Far Cry* çatışmalarının %90'ı işler beklemediğimiz derecede sarpa sardığı için geri dönüp ormana topuklamaktan ibaret olmalıydı.

Yine de, piyasadaki FPS'lerin %99'ındaki "paket çatışmalardan" sıkılmış benim gibi FPS mahdumlarına ilaç gibi gelecek *Far Cry 3*. Hiçbir çatışma tam anlamıyla bir diğerine benzemiyor. Sakin bir gezi sırasında karşılaştığınız üç kişilik korsan devriyesiyle aranız başlayan çatışmalar her iki tarafın da destek göndermesiyle orman yangınları, patlamış yarım düzine cip ve Rakyat/korsan tarafından düzinelerce ölüyle sona erebiliyor. Durduk yere çıkan 10-15 dakikalık bu anlamsız çatışmalar tuzu biberi oluyor oyunun.

Size başıma gelen olaylardan sadece bir tanesiyle örnek vereyim: Sol tarafımda okyanus, altımda bir pick-up, bir radyo kulesini daha ele geçirmeye gidiyorum. Ama nasıl sakin, nasıl sallana sallana. İlerde, yolun solunda bir Rakyat savaşçısı görüyorum (Rakyat'ların hepsi turkuvaz, korsanların hepsi kırmızı tişört giydiğinden rahatlıkla ayrılıyor). ››


Oyun çıkmadan önce bunların "üstünde oynanmış" görüntüler olduğunu sanmıştım. Yanılmışım.



Ah Citra ah! Neden adayla kafayı kırdın ki? Ne güzel yuva kurardık halbuki senin New York'ta.



Co-Op'ta bu dört kafadarı yönetiyoruz. Köprü uçurma bir bölümün sadec eküçük bir parçası.

›› Yanında duruyorum, arabadan iniyorum. Adamla etkileşime girmem, görev veren bir NPC olmadığından, mümkün değil. Bir süre dik dik bakışıyoruz, cebinden paketi çıkarıp bir cügara yakıyor. Tekrar arabaya biniyorum, geri dönüp fareyi yukarı aşağı sallayarak selam vermek istediğimde gelip pick-up'ın arkasına tırmanıyor. Ben hiçbir şey yapmadım ama, dikkatinizi çekerim. Gaza basıyorum, isimsiz silah arkadaşımla tek kelime konuşmadan tepeye çıkan dar yolu tırmanıyoruz radyo kulesine doğru.

100 metre kala kule görüş alanıma giriyor, ama etraf ağaçlık. Kulenin dibinde kamp kurmuş korsanları çok geç görüyorum! Üstüme yaylım ateşi açıldığında hızla durup atlıyorum arabadan, bakıyorum, diğeri de arabanın arkasından saldırıya geçiyor. Bizi karşılayan üç korsanı kısa bir çatışmadan sonra indiriyoruz, ama kuleye gitmeye başlayacakken arkamızdaki yoldan bir araba sesi geliyor! İki korsan daha geliyor ciple, aşağıda araçtan inip saldırıyorlar, yaralanıyorum ve elimdeki son şırıngayı basıyorum bu ikisiyle çatıştıktan sonra. Lanet olsun! Yeni bir cip daha, ama bu sefer yoldan değil, bayırdan yukarı tam üstüme doğru geliyor! Şoförü durmuyor, inmiyor, direkt üstüme sürüyor! Hafiften berserk'e bağlamış durumda olduğumdan yerimden kıpırdamıyorum ve şoför mahalline yaylım ateşi açıyorum. Cip, tam bana çarpmak üzereyken birden sola kırıyor direksiyonu, beni geçtikten sonra da sağa. Arkamdan dolaşırken 2-3 metre çapında bir yay çizip, tam yanımda devriliyor, bayır aşağı takla ata ata yuvarlanıyor, bir ağaca çarpıp duruyor ve yanmaya başlıyor. İsimsiz silah arkadaşım geliyor birden aklıma, etrafa bakınıyorum. Yedi cesedin arasında turkuvaz tişörtlü olanı bulmam uzun sürmüyor.

UPLAY ALIŞVERİŞİ

Oyun içinde kazandığınız puanlarla Uplay'den Magnum Cannon'ı ve Testing Unit görevini mutlaka alın. Harcadığınız Uplay puanlarına değecektir.

Neden üzgünüm? Aramızda tek bir diyalog dahi geçmedi, ama kurtarmanın ana görevim olduğu keş arkadaşlarımdan çok daha fazla bağlanmış hissettim kendimi bu adama. Az önceki aksiyonun âlâsını herhangi bir *Call of Duty*'de yaşamışızdır, ama dedim ya, "paketlenmiş aksiyon"dur onlar. Bu 15 dakikalık unutulmaz oyun sekansını ise %99,99 ihtimalle sadece ben yaşadım, aynı şekilde hiçbiriniz yaşamayacaksınız. Bu, bana özel bir andı.

İşte bu *Far Cry 3*'ü bu yılın en iyi FPS'si yapmaya tek başına yeter. Ama çok daha fazlası var.

TEK KİŞİLİK "SINIR"YO

Ana hikâyeyi yapmak istemezseniz, ada bulunmayı bekleyen gizlerle dolu: Hafıza kartları, II. Dünya Savaşı'nda bu adayı savunmuş Japon askerlerin ailelerine yazdıkları mektuplar, gizli relic'ler... Bunların hiçbiri tek başına bir anlam ifade etmiyor, ama hepsi birleştiğinde adaya bir kimlik, bir varlık veriyor. İstanbul'da oturanlar bilir: Uzaklardan bir yerden "tak tak" silah sesleri geldiğinden rahatsız olursunuz. "Acaba benim semtimde mi, kimin başı belada acaba?" diye merak edersiniz. Aynı şekilde, ada da sizin haricinizde canlı bir varlık olduğunu hissettiriyor. Uzaklardan gelen çatışma seslerinde merak ediyorsunuz neler olduğunu. Görüş alanınızda olmayan yollardan geçen arabaların seslerini duyuyorsunuz. Adanın siz orada olmasanız da yaşayan bir organizma olduğunu biliyorsunuz ve ada gözlerinizi olduğu kadar, hayal gücünüzü de dolduruyor.

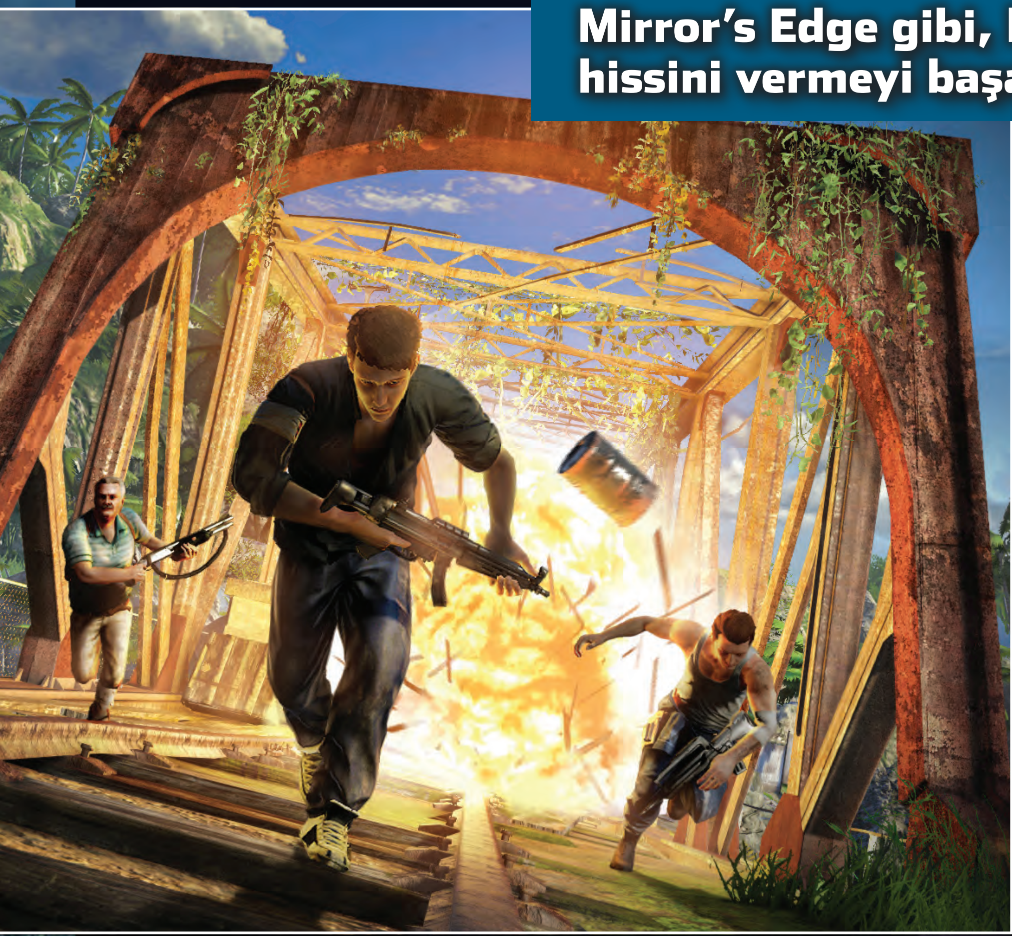
RYO öğeleri de oldukça ağır basıyor oyunda. Tecrübe puanı topluyor ve bu puanlarla yeni yetenekler alıyorsunuz. Bu yetenekler üç ağaç altında toplanmış durumda ve bayağı çeşitliler, ama hızlı XP alındığı için oyunu bitirdiğinizde zaten hemen hepsini almış olacaksınız. Ayrıca, adada envai çeşit bitki ve hayvan var. Bitkileri toplayıp size çeşitli güçler veren şırıngalar yapıyorsunuz. Bunların en önemlisi sağlık şırıngaları, ama daha uzun süre dalmaktan, kokulardan av hayvanlarını bulmaya kadar birçok işe yarayan şırıngalar yapabiliyorsunuz.

Bu arada hem etraftaki hazine sandıklarından, hem de öldürdüğünüz düşmanlardan para ve satılacak eşyalar topluyorsunuz. Paranız asla yetersiz kalmıyor, ama cüzdan kapasiteniz sınırlı olduğundan bazı silahları ilk başta alamıyorsunuz... Bunu geliştirmek için belli hayvanların derilerini toplayıp cüzdan dâhil her türlü cephane ve eşya için taşıyacağınız çantalar yapıyorsunuz. Bence bu hayvan derisi/envanter olayı çok güzel olmuş. Hem karışık değil, hem de size yapacak anlamlı ikincil bir iş çıkıyor. Mesela, taşıdığınız şırınga sayısını artırmak için ilk başta iki tane domuz derisine ihtiyacınız varken, bir sonraki seviye için köpek balığı, daha sonrası için Bengal Kaplanı derisine ihtiyacınız olabiliyor. Yani, giderek daha tehlikeli hayvanlar avlamanız gerekiyor ki bu da bir ilerleme hissiyatı veriyor.



Rakyat savaşçıları dostunuz. Ama ateş açarsanız, karşılık veriyorlar.

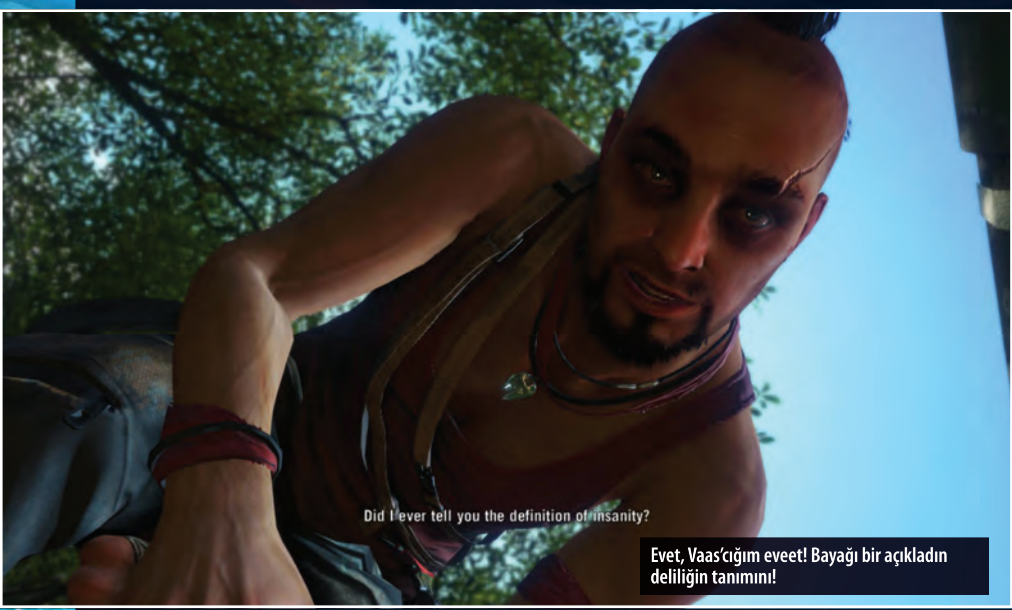
Mirror's Edge gibi, bir bedeniniz olduğu hissini vermeyi başarmış Far Cry 3.



VİCUDUMU HİSSEDİYORUM!

Mirror's Edge'de olduğu gibi, hatta belki ondan daha güçlü olarak bir bedeniniz olduğu hissini vermeyi başarmış *Far Cry 3*. Orada bulunma hissi çok güçlü. Attığınız her adımda yürüyen bir çift göz ve silah tutan bir elden ibaret olmadığınızı hissediyorsunuz. Koşarken attığınız her adımın ağırlığını hissetmeniz, nefesinizin hızlanması, tırmanırken, yerde kaydığınızda kol ve bacaklarınızın ekrana girmesi, quick-time event'lerdeki animasyon çeşitliliği benzeri görülmemiş düzeyde artırıyor bu hissi. Yokuş yerlerden inerken "ne yapsam da dengemi kaybetmesem" diye düşünüyorsunuz, yokuşun dikleştiği yerlerde iki ayağınızla birden fren yaparak kaydığınızı hissediyorsunuz.

Vücudunuzu size hissettirmesinin haricinde dünya bütünlüğü mükemmel. Görevlerin içinde yaptıklarınızın etkilerini, siz görev dışındayken de görebiliyorsunuz. Birkaç görev önce düşmanlarla çatıştığınız, mayın döşeli pirinç tarlasını hatırlıyor musunuz? "Orası o göreve aitti" diyerek ATV'yle dalmayı deneyin, bakalım kaç metre uçacaksınız. Ve buna benzer bazı şeyleri kafayı çalıştırarak sizin bulmanız gerekiyor. Mesela kapalı taş mezarları C4'le açabildiğimizi oyunun sonlarında keşfettim. Bu hiçbir tutorial'da anlatılmıyordu ve keşfetmek bana acayip bir başarı hissi verdi. Keşke bunun ››



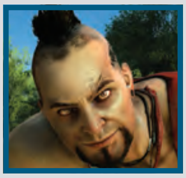
Evet, Vaas'cığım eveet! Bayağı bir açıkladın deliliğin tanımını!

UNUTULMAZ KARAKTERLER

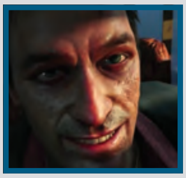
Far Cry 3 unutamayacağınız, çok iyi doldurulmuş, "keşke daha çok zaman geçirebilseydim" diyeceğiniz ilginç karakterlerle dolu. İşte bunlardan bazıları:



Dr. Earnhardt
Oyunun başlarında karşılaşacağınız bu "uçmuş" doktor, korsanlara uyuşturucu yapıp satıyor. Kendi ürünlerinden de bolca kullanmaktan geri kalmıyor.



Vaas
Başından beri Far Cry 3'ün poster çocuğu olan Vaas, oyun dünyasının unutulmaz kötüleri arasında yerini aldı bile. Delilikle zekilik arasındaki çizgide, ama çoğu delilik tarafında.



Hoyt
Vaas'ın patronu. Söylenene göre ondan çok daha tehlikeli. Vaas'ın bile çekindiği bir kişi olması bizim için yeterli.



Citra
Vaas'ın kız kardeşi olan egzotik Citra, rahatlıkla oyun dünyasının en güzel kadınları sıralamasında ilk üçe girer. Bizim için değişik planları olduğu kesin.



Buck Hughes
Adanın tarihiyle kafayı bulmuş, kafa bir adam gibi gözüken Buck'ın elinde arkadaşlarımızdan birisi var. Dost mu, düşman mı, zaman gösterecek.



Liza
Jason'ın tatile birlikte çıktığı kız arkadaşı. Kurtarmanızdan itibaren "Seni anlamıyorum Jason... Anlamayrum..." demekten başka bir işlevi pek yok.



Sam
Jason'a en çok yardımda bulunan Alman menşeli Amerikalı dostumuz. Onunla geçirdiğiniz zaman oldukça keyifli.



Jason
İşte bu şirinlik muskası da biziz. Adadaki zamanımızda geçirdiğimiz değişimi bir aynada falan görseydik keşke.



DİKKAT!

Far Cry 3'ü aile ortamında oynamayı düşünenler: Ana senaryoda çok rahatsız edici birçok işkence ve şiddet sahnesi olduğu gibi, bir de erotik sahne var. Uyarıldınız.



gibi kendi başımıza keşfedilecek daha çok şey olsa dedim. Ki belki de vardır, ben bulamamışımdır.

SURVIVOR'DA ÖLEN İLK İNSAN

Arada bir düşünürüm: Yaptığım mesleğe tezat oluşturacak kadar doğayı çok seven, teknolojinin insan fıtratına aykırı olduğuna inanan bir insanım. Ama gerçek hayatta uygarlıktan kopuk, bilmediğim bir yerde olsam nasıl davranırım acaba? En yakındaki ışık kaynağına doğru giderdim, ışık kaynağı bulamazsam da 48 saat içinde açlık ve susuzluktan değil, kederden ölüverirdim herhalde. Hiç survival yeteneği olmayan birisiyim kısacası, bu yüzden hayatta kalma mücadelelerini konu alan film ve oyunlara ayrı bir sevgim var. *Far Cry 3*'e de bayıldım, ama o kadar güzel ki oyunun geneli, hataları daha bir göze batıyor.

Mesela, bence bu oyunun en büyük eksisi: Atmosferin en sağlam olduğu, sessizce ilerlediğiniz zamanlarda bile dımtıs dımtıs diye alakasızca giren müzik, girdiğiniz havanın içine ediyor. Birkaç ara video ve ana menüdeki müzik hariç atmosferle uyuşan, kulağa hoş gelen tek bir müzik yok aga oyunda, bu nasıl iş?

Müzik sorunsalıyla eşdeğer bir diğer sorun da, grafiklerin, dokuların yakınlaştıkça granüller halinde görünmesi. Oyunun inanılmaz uzaklıkları çizmesi nedeniyle bir ölçeklendirme olması normal, ama siz yaklaştıkça uzaktaki duvarın pıtır pıtır diye kayaya dönüşmesi, daha sonra da detayla kaplanması atmosferi baltalıyor. (Not: Bu sorun 1.01 yamasıyla biraz çözülmüş gibi)

Ayrıca, oyunda şöyle bir bug'la karşılaştım: Paraglider'la göreve giderken bir noktayı geçince kendimi bambaşka bir yere ışınlanmış olarak buluyordum. Benzeri bir hata bir daha tekrar etmedi.



İlk yardım dersini iyi ki dikkatle dinlemişim.



Üs basma görevlerinde, kafesteki yırtıcı hayvanları salarsanız, kaosa bir bilinmez daha ekleniyor.

Durun, oyunla ilgili yazdığım tüm negatiflikleri bir anda kusayım da çıksın aradan: Ana karakterler istisna, NPC'lerin alayının tipi aynı ve çirkin... Dört silah taşıyabilir hale gelip, bir roketatar, bir de oku cephanenize eklediğinizde tam bir ölüm makinesine dönüşüyorsunuz ve oyun çok kolaylaşıyor... Ceset loot'lama animasyonu kapatılabilmeliydi, her cesedi pat pat pat beş saniye aramak bayıyor... Yangınlar çok güzel yayılıyor, ama etrafa (içinde bulunan NPC'ler hariç) hiçbir kalıcı zarar vermiyor...

Ve bir hikâye adamı olarak, beni en çok üzen hikâye oldu. Başta çok ilgi çekici dursa da, ana karakterlerin ve özellikle Vaas'ın işlenişi şahane olsa da, ana hikâyenin sonu çok hızlı geliyor. 8 ila 10 saatte -o da en zorda- bitirebilirsiniz ana hikâyeyi. Spoiler vermeden söylemeye çalışacağım, oyunun ana kötüsü olması gereken kişiyi ve onunla ilgili olan bölümleri zerre umursamıyorsunuz, Vaas'ın çeyreği kadar bile takmıyorsunuz. Hikâyenin çok daha uzun olduğunu, çok daha şok edici sahneler olduğunu, ama bunların yapım ekibi tarafından sansürlendiğini hissettim oyun boyunca. Mesela,

Hikâyede çok daha şok edici sahneler olduğunu, ama sansürlendiğini hissettim

uyuşturucu ticaretiyle ilgili bir görev vardı, ama insan ticaretiyle ilgili hiçbir şey yoktu oyunda. Bir tek biz ve arkadaşlarımız düşmüşüz sanki korsanların eline. Hâlbuki hem çok rahatsız edici, hem de akılda kalıcı nice yan görev çıkabilirdi bu konuda.

Hikâye gelişiminde de bir takım sıkıntılar olduğu gibi, oyunun sonu da cart diye geliyor. Tabii ki hikâyeyi bitirdikten sonra adayı gezmeye ve yapmadıklarınızı bitirmeye devam ediyorsunuz, ama ortada ulaşmak için güdülendiğiniz, nefret ettiğiniz bir düşman olmayınca bu anlamsızlaşıyor. Ama şöyle adanın geneline yayılmış daha ufak süreli quest'ler olaydı, fena mı olurdu? Bu yüzden *Far Cry 3*'e "silahlarla oynanan bir *Skyrim* gibi" tabirini yapmak biraz lüks kaçıyor: *Skyrim*'de girdiğiniz her delikte farklı bir rol yapma imkânı buluyordunuz, burada ise pek anlamı kalmıyor.

Far Cry 3'le ilgili olmasını istediğimiz şeylerin, eksik olarak gördüklerimizin çoğu aslında gözümüzü açmış olmasından kaynaklanıyor. O kadar çok şeyi o kadar doğru yaparak bize sunuyor ki, daha da fazlasını isteme hakkını kendimizde görebiliyoruz. Bu iyi bir şey. »

NASIL BİR PC'DE OYNAYABİLİRİM?

Grafik mükemmelliğinin artık pek ayırıcı bir özelliğinin kalmadığı şu zamanda bile hâlâ gözlerinize inanamayacağınız güzellikte manzaralar sunuyor oyun. Koca takımadanın hiçbir metrekaresi diğerine benzemiyor. Bir ormandan sahile çıktığınızda kızıl gökyüzü, gün doğumu, gün batımıyla karşılaşınca durup seyretmeden edemiyorsunuz.

Peki günahı nedir bu grafik güzelliğinin? Oyunu iki farklı PC'de test ettim. Ofisteki 3.30 GHz Quad Core i5-2500 işlemcili, 8 GB hafızalı, Nvidia GeForce GTX 560 Ti işlemcili PC'mde 1920x1280 çözünürlükte, hemen hemen tüm detaylar açıkken ortalama 60 FPS'nin altına çok seyrek düştü. Evdeki 4 yıllık PC'mde ise düşük detay seviyesinde 1680x1050 çözünürlükte 30 FPS'de gayet rahat çalıştı ve görsel olarak da çok büyük bir rahatsızlık vermedi düşük çözünürlük olması. Sadece bir oyun içi ara videoda aşırı bir takılma oldu, o kadar. Yani, bu tropik cennetin balını emmek için iyi bir sisteme ihtiyacınız var, ama ortalama bir sistemde de rahatlıkla oynayabilirsiniz.



Grafiklerle ilgili daha ne diyeyim, Mahmut mu diyeyim?

BÜYÜK KAPIŞMA

Ben bir FPS manyağıyım! En rezilinden, en iyisine kadar ne çıkarsa oynarım. Bu yüzden, son yıllarda çıkan en önemli FPS'leri çeşitli açılardan karşılaştırmak istedim. İşte son durum!

	Hikaye/Tek Kişilik Mod	Multiplayer	Co-Op	Atmosfer	İçerik Zenginliği	Ömür	Teknik Grafik	Sanatsal Grafik	Ses	Müzik	TOPLAM
Far Cry 3	4	4	4	5	5	4	5	4	5	2	42
Battlefield 3	2	5	2	4	4	5	5	4	5	2	38
Borderlands 2	4	Yok	5	4	5	4	3	5	4	4	38
Halo 4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38
Left 4 Dead 2	Yok	Yok	5	5	4	5	4	5	5	3	36
Dishonored	5	Yok	Yok	5	4	3	4	5	4	5	35
Call of Duty: Black Ops 2	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	35
Crysis 2	4	4	Yok	4	3	3	5	4	4	3	34
Counter-Strike: Global Offensive	Yok	5	Yok	3	4	5	3	3	3	3	29

TATİLİNİZDEN MAKSİMUM KEYİF ALMAK İÇİN

Bir tatil beldesi olarak fena olabilir, ama eğlenmesini bilenler için ana görevler haricinde bolca yan görev ve eğlence sunuyor Rook adaları.

☺ En eğlenceli görevler
😐 Nispeten eğlenceli olanlar
☹ Sıkıcı sayılabilecek işler

☺ **Path of the Hunter:** Verilen silahla veya palayla özel bir hayvanı avlamaktan ibaret. Genellikle hayvanlar kuduz köpek sürüsü, ölümsüz ayı, altın panter gibi normal hallerinden oldukça değişik. Stresli anlar yaşatabiliyor.

☺ **Üs ele geçirme:** Korsanların üslerini ele geçirmek hep eğlenceli. Yeter ki birisi alarmı çalmasın. Alarm çalarsa onlarca destek kuvvetle daha eğlenceli, daha şen hale gelebiliyor ortam.

☺ **Radyo kulesi tırmanışı:** *Mirror's Edge*'den beri FPS-platform tarzı bir oynanışa maruz kalmamıştık. Bu tırmanışlar oldukça eğlenceli olabiliyor. Eğlenceden öte, o bölgedeki görevlerin açılması için tırmanmanız gerekli.

☺ **Trial of Rakyat:** Kırmızı taşlarla belirtilen yerlerdeki ToR'lar aslında online yarışmalar. Belli bir bölgeye ışınlanıp, süre bitmeden elinizdeki silahlarla maksimum hasarı vermeye çalışıyorsunuz. En yüksek skoru elde ederseniz, isminiz arkadaşlarınızın adalarındaki kırmızı kayalara kazınıyor.

☺ **Av:** Bunun için özel görevler yok, ama cüzdan, çanta vs. yapmak için belli hayvanları avlamak zorundasınız. Bunun için haritayı açın, hangi bölgede hangi hayvanların olduğunu beyaz simgelerden göreceksiniz. Oraya gidip biraz aranmanız gerekir.

☺ **Wanted Dead:** Onca adamın arasında avınızı belirleyip sessizce yaklaşmak, tüm o silahları bırakıp bıçakla öldürmek ve arkanızdan saçılan küfürler, mermiler arasında ormanda kaybolmak... AvP'deki Predator bölümlerinden beri kendimi bu kadar avcı gibi hissetmemiştim.

😐 **Story Quest:** Belli bir hikâyesi olsa da, diş kovuğunu doldurmayan görevler bunlar. -Jason yardım et, kızım erkek arkadaşıyla kaçtı! -Neredeler? -100 metre ötede ormanda! -E kendin gidip getirsene o zaman kadın!

☹ **Supply Drop:** ATV ve diğer araçlarla belli bir süre içinde belli bir yere yetişmeye çalıştığınız yarışımsılar. Ada açık olduğundan bir yardan yuvarlanırsanız, en baştan başlamanız gerekiyor. Sonucunda da bir aferim alıyorsunuz.

☹ **Yarışlar:** Çeşitli araçlarla girdiğiniz yarışlar, bu delilik ve kötülükle dolu adada biraz sırıtmamış mı sizce de?

☹ **Nişancılık:** Elinizdeki silahla yerden kalkan kuşlara ateş açıyorsunuz. Ucunda 500 XP haricinde bir şeyler olsaydı çekilirdi de, bu haliyle gereksiz.

☹ **Poker:** Çok güzel animasyonlar eşliğinde rakiplerinizi tamamen ütmeye çalıştığınız poker oyunları. Oldukça uzun sürebiliyor, animasyonlar da güzel olsa da bu zamanı iyice uzatıyor.

☹ **Bıçak atmaca:** Bir başka manasız ve ucunda havuç olmayan aksiyon.

☺ **Uçmak:** Bu da alınası bir görev değil, ama adanın en tepe noktalarına çıkıp varsa Para-glider'la, yoksa kendinizi boşluğa bırakıp Wingsuit ve paraşüt kombosuyla uçmanın hissi bambaşka! Hele bir de düşman üssünün ortasına konarsanız, alın size "Durduk Yere Macera x2"!



Flare Gun çatışmalarda işe yaramasa da, yangın başlatmakta birebir.

Ve şu ana kadar size bahsettiğin hikâye bölümü, oyunun sadece üçte biri.

NEEEY! ÜÇTE BİRİ Mİ?

Evet, üçte biri. *Far Cry 3*'ün tam anlamıyla gelişkin bir de multiplayer bölümü, üstüne de co-op bölümleri var. Bugüne dek bu üçünü bir paket halinde sunmaya çalışan çok oyun oldu, ama hiçbiri *Far Cry 3* kadar başarılı olmadı. Bu demek değil ki her üç kategoride de mükemmelliği yakalamış *Far Cry 3*, hayır, ama en azından kalburüstü bir deneyim sunmayı başarıyor.

Öncelikle co-op'la başlayalım. Ana hikâyedeki olaylardan tam altı ay öncesinde geçiyor oyun. Kendilerini dolandıran kaptanlarının peşine düşen dört azılı karakterden birini seçiyorsunuz (biliyorsunuz, co-op oyunlar için dört kutsal rakamdır). Altı bölümden oluşuyor co-op ve belli bir hedefe doğru ilerliyorsunuz, yani koca adada alıp başınızı gitmenize izin verilmiyor. Her bölüm başarınıza göre 1 ila 1,5 saat sürebiliyor. Belli sinematik olayların olduğu yöne doğru ilerlemeniz gerekiyor, yolda sürekli düşman spawn ediliyor, yani durmadan ilerlemek zorundasınız. Dördünüz de ölürseniz checkpoint'ten başlıyorsunuz. Oyunun zorluğu kaç kişi oynadığınıza göre değişiyor, ama genel olarak düşmanlar hikâye modundakinden çok daha zor ölüyorlar (headshot şart!).

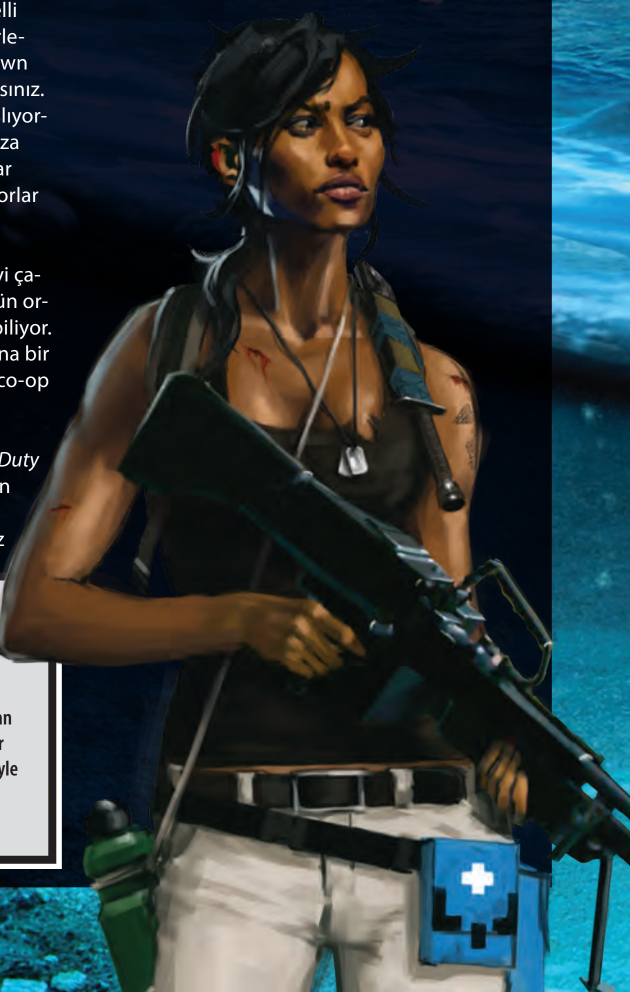
Co-op modu genel olarak eğlenceli, ama iyi çalışan bir ekip bulamazsanız, hele ki bölümün ortasında çıkıp gidenler olursa can sıkıcı olabiliyor. Bölümleri iki kişi bitirmek çok zor, belki buna bir ayar çekilebilir yakında. Ama genel olarak co-op oynanışı eğlenceli.

Multiplayer bölümüyse genel olarak *Call of Duty* şablonunu izliyor: Araçlar olmadan, nispeten küçük haritalarda savaşıyor, tecrübe puanı alıp seviye atlıyorsunuz. Ayrıca kullandığınız silahlar da seviye atlayıp yeni eklentilere hazır hale geliyor. Ama multiplayer bölümünde kendine has yenilikler yapmak için uğraşmış yapımcılar. Mesela, co-op ve multiplayer'da aynı karakteri yönetiyorsunuz. Yani birinde aldığınız seviye puanları, açılan silahlar diğerinde de kullanılabilir hale geliyor. Ayrıca, her başarılı bölümden sonra bazen elinize USB disk, CD gibi şeyler geçiyor. Bunları belli bir sürede çözüyorsunuz. Bu işlem sonucunda disklerden XP, yeni silahlar veya özel başka eşyalar çıkabiliyor, bunları isterseniz satıyor, isterseniz kullanıyor veya arkadaşlarınıza gönderebiliyorsunuz. Ufak ve güzel bir yan sistem olmuş. Ayrıca, günlük ve haftalık yerine getirebileceğiniz challenge'lar var: Beş kişiyi bıçakla öldür, şu silahın şu eklentisiyle bir maç kazan gibi. Bunlar da ekstra XP kaynağı olarak güzel.

Multiplayer kapışmalarda da güzel yenilikler var. Özellikle yeni Kill-Cam benim hoşuma gitti: Vurulduğunuz anda sizi vuran kişi, vücudunuza

RASTLANTISAL OLAYLAR

NPC'ler arasında hikâyeye katkısı olmayan ama durup izlediğinizde onları tepelerinde ünlem çıkan görev dağıtım noktaları değil de yaşayan insanlar gibi görmenizi sağlayan olaylar vuku buluyor. Böyle ilginç anları gördüğünüzde kaçırmamanızı, biraz zaman ayırıp izlemenizi tavsiye ederim.





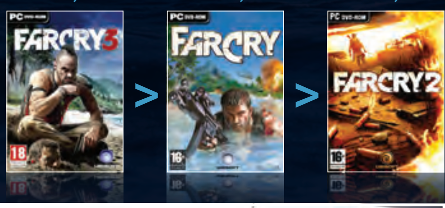
Üstünüze doğru süren düşman askerlerinin korkulu rüyası: RPG 7

isabet eden mermiler ve siz tek renkle, kare kare gösteriliyorsunuz. Ve tıpkı *CoD*'daki gibi Kill-Streak silahları var. Tabii ki buradaki adı farklı: Team Assist denilen bu süper silahlar genel olarak oyunun kanunsuz, vahşi havasına daha uygun. Etrafa gerilla salmaktan napalm bombasına kadar değişen pislikte süper silahlar var. Ama en tehlikelisi dost ve düşmanı ayırt etmeyi engelleyen, içine giren herkesi paranoyaklaştıran sinir gazı. İçine girenler sapsarı duman içinde etrafındaki herkesi siyah, gözleri şeytan gibi parlar halde görüyor. Etkisi geçene kadar herkesin gerilimle birbirine silah doğrultarak durduğu, açılan ilk ateşte de kıyametin koptuğu gergin anlar yaşatıyor bu silah.

Multiplayer'ın en büyük kısıtlaması, küçük haritalarda ve az sayıda kişiyle oynanması. Ayrıca, tek kişilik modda sıkıntı vermeyen ekran tazeleme oranı, multiplayer'da sekteye uğrayabiliyor. *CoD* veya *BF3* kadar uzun soluklu olmasının imkânını görmüyorum *Far Cry 3*'ün multiplayer'ının, ama en az bir 10-15 saat keyifle oynanır, hiçbir şey için olmasa bile tüm silahları açmak ve paranoya bombası atabilmek için.

Evet sevgili FPS severler. Şu anda bitirmekte olduğunuz yazı, bu yılın en iyi FPS'sinin yazısıdır (bence, tabii ki Yılın En İyisi'ni seçerken akıtılacak kanlar hâlâ bizde saklıdır). Eğer benim gibi bir FPS manyağıysanız, *Far Cry 3*'ü kaçırmak bu sene yapacağınız en büyük hata olur. Ubisoft'un en büyük serisi *Assassin's Creed* olsa da, bana göre *Far Cry 3* son yıllarda çıkardıkları en başarılı, en bütünlüklü oyun olmuş. Bir bunu kaçıran yanıyor, bir de kafasına molotofu yiyen. Bakın, nasıl da yanıyorlar... Çıtır çıtır... Mmmmmm...

Far Cry 3 > Far Cry > Far Cry 2



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Cehennem gibi tropik bir adadan, cennet gibi bir FPS çıkmış. Kaçırılmamalı!

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl





NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Hikâyesi, co-op'u, multiplayer'ıyla tam bir FPS paketi!
- ✔ Adanın ekosisteminde dilediğiniz gibi oynayabilirsiniz.
- ✔ Görsel ve ses olarak en iyi oyunlardan biri.
- ✔ Karakterler şahane.
- ✖ Bazı önemli görsel hatalar
- ✖ Yapay zekâ ve hikâyenin dizginlenmiş olması
- ✖ Ana hikâyenin çok kısa sürede bitmesi
- ✖ Yan görevlerin daha anlamlı olmasını beklerdim.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft / Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 80 TL (Aral Game) → **Dijital İndirme:** 60 TL (Playstore.com) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/YpKjEn

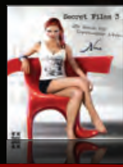


ZENGİN ÇOCUĞU OLMAYIN, ŞEYTAN DOLDURUR! -BERKAN CESUR

LUCIUS

The Testament of Sherlock Holmes > Secret Files 3 > Lucius







KÖTÜLÜK LORDUYLA işbirliği yapma fantezisi neredeyse tüm kötülük kurgularının kilit anlarını süslemiştir. Bizden duymuş olmayın ama en yakınlarınızdan biri Tom ve Jerry'de Tom'u tutuyor, Darth Vader'la gönül bağı kuruyor, hatta siz uyurken mesajlarınızı okuyor olabilir. Kötüler her yerdedir! Oyun evrenimizin gerçek hayat olduğu durumlardaysa kötülük lordumuz da doğal olarak şeytanın ta kendisidir... Şeytan pusuda ve hal böyle olunca, 06.06.1966 tarihinde St. Benedict hastanesinin 666 numaralı doğumhanesinde doğan Lucius'ı çok da suçlayamayız (Türkiye'de otursa plakası 66 olan Yozgat'ta doğardı, hiç şüphem yok).

Dante malikanesinde epey zengin bir hayat süren Wagner ailesi için başlangıçta her şey güllük gülistanlıktır. Lucius'ın doğum günü mütevazi bir kutlama ile evi şenlendirirken ne oluyorsa olur; Lucius gerçek babası olan Lucifer ile tanışır. Bu tanışma Lucius, ailesi ve de evlerindeki çalışanlar için rutin günlerden uzak olmanın başlangıcıdır. Nur yüzlü Lucius'ımız bundan böyle şeytanın öğretileri doğrultusunda davranacak, evde taş üstünde taş bırakmayacaktır.

BAYRAMDA EL ÖPEN LUCIUS

Lucius şeytana hizmet etse de, bir yandan dişlerini fırçalayıp odasını toplayarak iyi çocuk görünümünden taviz vermiyor. Böylece evde gerçekleşen görünmez kazaların sebebini araştıranların aklının ucundan bile geçmiyor onu suçlamak. Nihayetinde, iyi huylu küçük bir çocuktan kim şüphelenebilir ki?

Lucius'ın oynanışı point&click adventure standartlarında ama işin içinde cinayet olunca, büyü yapmak gibi ekstra yetenekler de kullanıyoruz. Kullanıyoruz diyorum ama tam bir hakimiyetten söz edemeyiz. Gerek eşyaların görünmeyen boşluklara takılması gerekse de telekinezi moduna geçtiğimizde derinlik kavramının sapıtması oyunu biraz dertli hale getiriyor. Yine de her şey fazlasıyla basit ve aslında tek yaptığımız Lucifer tarafından not defterimize detaylarıyla işlenen yönergeleri takip etmek. Her ölüm emrinin ilk bölümünde M tuşu ile ulaşabileceğimiz harita bizi kurbana doğrudan götürürken sonrasında her şeyi bize bırakıyor.

Her ölüm emrinin tek bir senaryosu var. O yüzden evdeki tıklanabilir her şeye tıklayın, mümkünse cebe atın. Doğru eşyayı bulduğunuzda doğru yere gidin ve doğru zamanda doğru hamleyi yaparak görevi yerine getirin! Anlayacağınız oyun tepeden tırnağa kadar çizgisel bir oynanışa sahip. Sadece büyü yaparken evde yaşayan herhangi biri sizi görürse girişiminiz başarısızlıkla son buluyor ve aynı bölüme tekrar odanızdan başlıyorsunuz. Ve yatağınıza oturup tüm bu yavanlığın ortasında ne işim var diye düşünüyorsunuz... Açıkçası oyunun giriş videosu dışındaki her şey, sadece içerik değil görsellik açısından da sınıfta kalıyor. Daha sinir bozucu olansa, kendini tekrarlayıp duran grafik hataları. Örneğin bir şarap şişesi koskoca bir kapıdan nasıl geçemez, sorarım size!

Lucius'ın sonu ise biraz keçiboynuzu yemek gibi. Gayet şaşırtıcı da olsa "bunca uğraştım, satanist damgası yemeyi göze aldım, bu muydu yani?" dedirtebiliyor. Yine de bir *Mass Effect 3*'ün sonu kadar hüsrana uğratmayacağının garantisini veriyorum. Sonuç olarak içindeki kötüyü dışa vurma hayaliyle yananlar için birebir bir oyun olmuş bu. Ailenizle kavga edip edip oynayın, iyi gelecektir (şaka tabii).



Şeytanın oğluyum ama para bende duruşu.

Ben Olsaydım

Bu oyunun çizgisellikten kurtulması gerek önce. Ben olsam ölüm emirlerinin tamamlanması için en az iki yol sunardım. Çevreyle etkileşimi artırır, standart hikâye dışında da evde (evet oyunun tamamı evin içinde geçiyor) değişikliğe yol açacak gelişigüzel olaylara yer verirdim. İyi çocuk olup suçları kamufle etme durumunu daha işlevsel hale getirirdim (halihazırda hiçbir iyi çocuk olma görevini yapmadan da oyunu sorunsuzca ilerletebiliyorsunuz).

Evin kasabı (?!) başına geleceklerden habersiz köftelik kıyma telaşında.



Oğlu şeytan da olsa ana yüreği işte; git odanı topla, yürü çöpleri boşalt, gelirken yoğurt al...



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Şeytanın kanından olabilmek
- ✔ Yaratıcı öldürme planları
- ✔ Sinematikler
- ✖ Çok fazla grafik hatası
- ✖ Alternatif sunmayan doğrusal oyun yapısı

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Böyle çekici bir hikâye ne de güzel işlenebilirdi oysa.

6,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Shiver Games → **Dağıtım:** Lace Mamba Global → **Sistem:** Ekonomik
→ **Kutulu:** 24€ → **Dijital İndirme:** 20€ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** lucius.shivergames.com

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

PC · 3DS · WiiU

DEATH NOTE'A RAKİP GELDİ

-ÖMER AKDAĞ

***SCRIBBLENAUTS*'A HAYRANIM.** Ama öyle kafaya bandanasını takıp gezdiğiniz, konunuza dövmesini yaptırdığınız türden bir hayranlıktan bahsetmiyorum. Türkiye'ye konsere gelse ona bile gitmem belki. Ama ben "devasa, limoni, gülen, çekici, ejder kuyruklu, ejder kanatlı, mekanik, korsan bir ördek" istediğimde oyun bana "devasa, limoni, gülen, çekici, ejder kuyruklu, ejder kanatlı, mekanik, korsan bir ördek" veriyorsa ben o oyuna hayran kalırım arkadaş.

Daha önce DS'te 2 kez boy gösteren *Scribblenauts* büyük ekranda ilk kez arz-ı endam eyliyor. Olaya yabancı PC'ciler için bir tanıtım yapayım: *Scribblenauts* bir bulmaca oyunu. Uçurtması ağaca takılı kalmış bir çocuktan tutun da yanlarına oyun arkadaşı isteyen bir minator ve bir canavara, hediyelerini dağıtmaya çalışan Noel Baba'ya ya da lanetlenip hayalete dönmüş bir gemi mürettebatına kadar yardımınızı isteyen bin bir çeşit tiplemeyle karşılaşıyorsunuz. Bu sıkıntıları çözmenin yolu da elimizdeki büyülü defteri kullanmaktan geçiyor. Bu defter ile de, şöyle söyleyeyim, aklınıza gelen her şeyi yaratabiliyorsunuz. Çok mu iddialı? Hayır değil. Üstüne üstlük bu yaratımlarınıza sıfat ekleyebiliyor ('aptal, turuncu zombi' gibi) hatta *Unlimited* ile birlikte gelen yeni bir özellik sayesinde yarattığınız şeyleri birleştirebiliyorsunuz ('boynuzlu, testereli nedime' gibi).

1



İstemeden yarattığım zombi kıyametinde cebelleşirken.

3



Dedim!

2



Savaşçıma keskin diş fırçası, okçuma kartal, büyücüme gizemli ütü, şifacıma kutsal deodorant. Ejderhanın şansı sıfır.

Tabii oluşturabilecekleriniz için birkaç kısıt söz konusu. Mesela +18 nesneler oluşturamıyorsunuz (hayır, örnek vermeyeceğim). Lisanslı kişi ve nesneler de elbette yok. Özel isimler de haliyle mevcut değil. Havadan kaleye saldıran mantikorları vursun diye Sabri'yi çağırayım dedim olmadı, ben de bari roketatar yapayım dedim. Bu anlaşılabilir sınırlamalar dışında hayal gücünüzü istediğiniz gibi zorlayabilirsiniz.

Ama şöyle önemli bir sıkıntı mevcut: Yaratıcılığın oyunun ilerleyişine olması gerektiği derecede bir katkısı yok. Çoğunlukla silah, uyku ilacı, karadelik, jetpack gibi birkaç nesne işinizi fazlasıyla görüyor. Eski oyunlarda kullandığınız nesneyi tekrar kullanırsanız düşük skor elde ediyordunuz, bunda öyle bir şey de yok. Eh, bulmacalar da büyük çoğunlukla kolay olduğundan orijinal yaratımlarınızın keyfini yalnızca sandbox kafasıyla etrafta gezinirken alabiliyorsunuz. Çikolatadan yapılmış uçan traktörünüzle tur atması hoş olmasına hoş ama basit nesneler pratikte hep daha çok işe yarıyor. Bir potansiyeli kullanamama durumu var kısacası oyunda. 'Nesne birleştirme dışında önceki oyunlardan farkı ne?' diye sorarsanız… Mesela serinin içine ilk defa giren hikâye yapısı sevimli olmuş. Maxwell'in kardeşi Lily'nin üzerindeki laneti kaldırmak için insanlara yardım edip yıldız topluyoruz. Mekân çeşitliliği de bayağı iyi. Harabeler, karlı dağlar, korsan gemisi, dinozor parkı gibi çok çeşitli mekân var ve bulmacalar da buraların temalarına göre tasarlanmış. Bir de kendi tasarımlarımızı yapabildiğimiz bir nesne editörü eklenmiş. Dünyanın en kullanışlı editörü değil belki ama yine de internetten bakındım, kullanan kullanıyor.

En başta da dediğim gibi *Scribblenauts* oyuncuya verdiği özgürlük ile kendisine hayran bırakıyor. Ama nasıl desem, çok da eğlenmedim bu oyunu oynarken. Bir kendini tekrar durumu, çok daha özgür ve yaratıcı bir oyun ortamı beklerken baskın çıkan bir kısılı kalma hissi yüzünden hafiften daraldım. Yine de *Scribblenauts* için söyleyebileceğim şeylerin çoğu olumlu, dolayısıyla kendimi hâlâ bu işten kârlı çıkmış hissediyorum.

Hangi Platform?

3DS sahibiyseniz el konsolunun konforundan faydalanmak için Scribblenauts'u bu platformda tercih edebilirsiniz. 3DS'de nesne editörü yok yalnız, bilginize. WiiU'ya sahipseniz de oyunu ister televizyonunuzda ister pad'inizde (çoğunluğun tercihi) oynayabilirsiniz. Ayrıca WiiU'da lisanslı Nintendo karakterleri de bulunuyor. PC'de ise kelimeleri klavyeden girmenin rahatlığı elbette paha biçilemez. Ama sağ eliniz sürekli klavye ile fare arasında mekik dokuyacağından vücudunuzdaki bütün kanın sağ elinizde toplanması olası. Hele klavyeniz koltuğunuzun yarım metre solunda, fareniz de yarım metre sağındaysa canınızdan bezebiliyorsunuz (manyak değilim, tesis yetersizliğinin kurbanıyım).





NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Yaratabilecekleriniz hayal gücünüzle sınırlı
- ✔ Değişik değişik bir sürü mekân
- ✔ Çizgisel değil
- ✘ Bulmaca çözerken yaratıcılık çoğunlukla gereksiz
- ✘ Bazen de yaratıcı çözümler işe yaramıyor

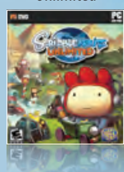


Worms Revolution



>

Scribblenauts Unlimited



>

Bejeweled 3



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Eğlence faktörü biraz zayıf olsa da kelimelerin gerçekten güçlü olduğu, eşi benzeri olmayan bir bulmaca oyunu.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Bulmaca → **Yapım:** 5th Cell → **Dağıtım:** Warner Bros → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (30$) → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** scribblenauts.wikia.com



UZAY BOŞLUĞUNDA KİMSE SİNİR KRİZİNİZİ DUYAMAZ –ALİ SEZGİN

Natural Selection 2

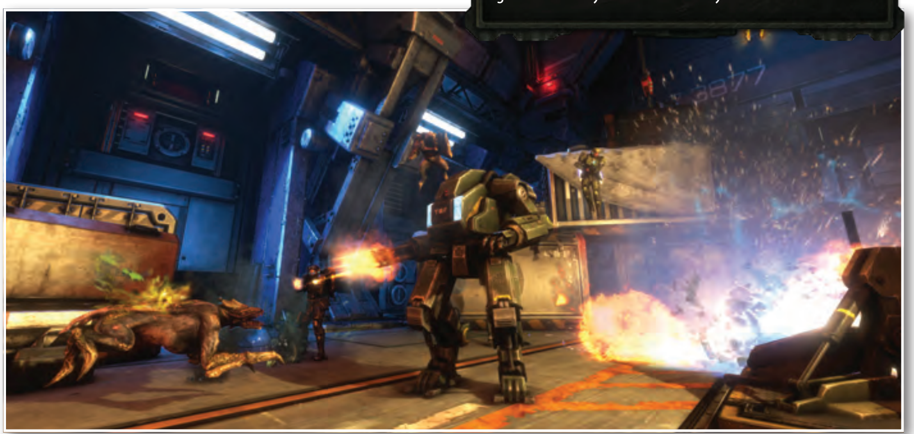
HATIRLAR MISINIZ BİLMİYORUM, internet kafelerin gerçekten revaçta olduğu bir dönem vardı. Çeşitli kadın isimleriyle her köşe başında açılan bu kafelerde oynayan tek oyunsa *Counter-Strike* idi. O zamanlarda, gerçekten şanslı bir insansanız, çok alakasız bir köşede, sıradışı oyuncuların buluştuğu ve *Counter-Strike* dışında da oyunların oynadığı bir yer bulabiliyordunuz. İşte ben o şanslı kişilerden biriydim.

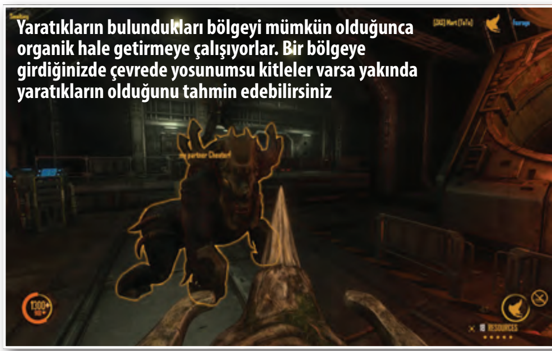
Evimin yakınında onlarca seçeneğim varken neden oraya girdiğimi hatırlamıyorum. Belki vitrinden bakarken bir anlığına gördüğüm bir şeydi. Kafe iki katlıydı ve üst tarafta insanlar deli gibi sonradan *Delta Force* olduğunu öğrendiğim oyunu oynuyorlardı. Alt kattaysa bir kısım *Quake 2*'de takılırken, kalanlar o zamana kadar gördüğüm her şeyden farklı yapısıyla *Natural Selection* oynuyordu. *Natural Selection* henüz basit bir *Half-Life* moduydu ama o dönemin diğer çok oyunculu oyunlarına kıyasla sunduğu derinlik inanılır gibi değildi. Klasik Alien-İnsan savaşını aksiyon ve strateji türlerini birleştirerek sunmak gibi bir çılgınlığın peşindeydi. Oyuncular duruma göre kumandan rolünü üstlenip takıma emirler veriyor ve diğerleri de buna bağlı hareket ediyorlardı. Takım içi iletişim zorunlu olduğu gibi bütün takımın aynı odada olması da oyunu ayrıca keyiflendiriyordu. O zamanlar disiplin nedir bilmeyen bir velet olarak kumandanımdan az azar yememiştim.

Natural Selection 2'yi gördüğümde bu kadar heyecanlanmamın sebebi bu olsa gerek. Aklıma bütün o gereksiz kafe arkadaşları ve *Natural Selection*'ın bende bıraktığı hatırlar geldi. O kafede sonradan oynayıp çok eğlendiğim sayısız oyun oldu ama *Natural Selection* farklıydı. Gerek takım içi iletişimin getirdiği kaynaşma, gerekse de farklı türlerle kapışıyor olmanın getirdiği rekabetin ayrı bir keyfi vardı hep.

MOD ÇILGINLIĞI

Natural Selection 2'nin en güzel yanlarından biri de mod yapımcılarını şimdiden arkasına almış olması. Gerek sunucu bazlı farklı oyun modları, gerekse de Steam Workshop üzerinden tasarlanan yeni modeller çok yakında oyuna eklenebilir hale gelecek ve bu da oyunun ömrünü normalde olduğundan fersah fersah daha uzun hale getirecek. Bir oyuncu daha ne isteyebilir?





Yaratıkların bulundukları bölgeyi mümkün olduğunca organik hale getirmeye çalışıyorlar. Bir bölgeye girdiğinizde çevrede yosunumsu kitleler varsa yakında yaratıkların olduğunu tahmin edebilirsiniz

Ücretsiz bir mod olmaktan çoktan çıkmış ve Unkown Worlds çalışanlarının hünerli ellerinde şekillenmiş olan *NS2*'nin de durumu hiç fena değil. Oyunun tarafları olduğu gibi duruyor, insanlığın adına Frontiersman, tek akıl benzeri sistemle çalışan parazit uzaylılarıysa Kharaa temsil ediyor. Haritalar aynı eskisi gibi bilimkurgu dokusunu ve o klostrofobik duyguyu muhteşem şekilde veriyor. Oyunda amaç basit; asimetrik olsa da dengeli olmayı başaran haritalarda karşı tarafın enerji kaynağına ulaşıp onu yok etmek. *Natural Selection*'ın özünde nasıl çalıştığını kumandan mantığına değinmeden anlatmak zor zira bütün oyun aslında onların üzerine kurulu. Kumandanlar için *NS2* koridorlarla dolu bir strateji oyununa dönüşüyor. Toplanması gereken kaynaklar, geliştirilebilir silah seçenekleri ve elbette ki durmaksızın oyuncunun üzerine gelen düşman dalgaları.

Eski bir *Natural Selection* oyuncusuysanız kumandan olmayı şimdilik unutun. Oyunun nasıl çalıştı-

Natural Selection 2



>

Aliens vs. Predator



>

Nuclear Dawn





Kharaa yaratıklarını yönetirken oyunu doğrudan ağızlarının içinden görüyor olacaksınız

OYUNUN HAKKINI VEREN, SUNUCULARINI BOŞ TUTMAYAN SAĞLAM BİR OYUNCU TOPLULUĞU VAR. TIPKI CS'NİN EN İYİ ZAMANLARI GİBİ.

ğını anlamadan (bu aşağı yukarı 10-15 maça denk geliyor) işin GZS kısmına girerseniz muhtemelen hem kendi oyun zevkinizi hem de diğer oyuncuların deneyimini baltalamış olursunuz. Oyununun başları özellikle eğlenceli geçiyor. Khaara'lar başta gerek havalandırma borularına gerekse de yan alanlara oldukça hızlı ulaşıyorlar. İnsanlarsa ellerindeki ateş gücü avantajına rağmen tek kalmaları durumunda Kharaa'lar tarafından kolaylıkla alt ediliyorlar. Burada kumandanlara büyük iş düşüyor, oyunun kimin lehine ilerlediğini görüp, savunma ve saldırıya uygun olarak doğru geliştirmeleri yaparlarsa başarılı olabiliyorlar. Örneğin size avantaj sağlayacak kaynak noktalarını kontrol altına aldıysanız, taretler veya kemik duvarları daha avantajlı olacak, öte yandan eğer kaybediyorsanız mümkün olduğunca çabuk etkili olacak birim ve ürünlere geçmek isteyeceksiniz ki bu da ancak saldırı odaklı geliştirmelerle mümkün oluyor. İlerledikçe daha iri yarı uzaylılar ve elbette ki mech'ler devreye giriyor, ancak çoğu oyun acemi kumandanların hataları yüzünden o evrelere gelemeden bitiyor.



Mech'ler oyundaysa Kharaa'ların başı dertte demektir.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Fazlasıyla dengeli, tempolu oynanış ✔ Takım oyunu gerçekten gerekiyor
✔ Muhteşem atmosfer, görsel dil ✖ Öğrenme süresi uzun ✖ Harita sayısı az

UZAYDA MANTIK ARANMAZ

Oyunda iki farklı taraf var bu taraflar kesinlikle birbirinin tip değiştirmiş halleri değil. Marine'ler, Alien filmlerindeki insanlara oldukça yakın bir sisteme sahipler. Frontiersman'ın ana ünitesi Extractor ki bu ünite hem oyuncular hem de takımın kendisi için kaynak üretiyor. Elbette bir de bunun enerji kısmı var ki bu da Power Node'larla sağlanıyor. Çoğu strateji oyununda olduğu gibi hemen hemen her binanın enerji ihtiyacı var ki özellikle silah deposu ve laboratuar gibi temel ünitelerin enerjisiz kalması diye bir şey düşünülemez. Elbette ki arkadan dolaşıp, savunma amaçlı taretleri ve benzeri savunma ünitelerini enerji noktalarına hasar vererek etkisiz hale getirmek mümkün.

Kharaa'daysa durum daha karışık. Yine enerji toplamak gerekiyor ancak aynı zamanda bölgeyi ele geçirmek için onu organikleştirme şartı da var. Bu sayede yeni yumurtaların çıkmasına olanak verecek bölgeler oluşturuluyor. Uzaylı takımın insanlardan en büyük farkı, oyun boyunca daha yaratıcı ve saldırgan oynamak durumunda olmaları. İnsanlar birlikte kuvvet bulurken, uzaylıların bir noktaya saldırırken mümkün olduğunca farklı tarafı kullanmaları gerekiyor. Askerlerin ellerinde saldırı tüfekleri varken sorun yok, zira kurşunun gidebileceği tek bir hedef oluyor. Ama iş alev makineleri veya el bombası atar gibi bölge hasarı veren silahlara gelince ayrı durmak daha fazla işe yarıyor. Kharaa'nın avantajı da burada ortaya çıkıyor, insanların aksine bu şirin uzaylı ırkı ihtiyaca ve dikilen binalara göre farklı canlılara evrilebiliyor. Bunların arasında ışınlanabilen üniteler olduğu gibi duvarlara tırmanıp uzun mesafeden düşmanı eritebilen yaratıklar da var. Kharaa başarılı olmak istiyorsa yapması gereken iyi bir iletişimle kordineli saldırılar gerçekleştirmek. *Natural Selection 2*'nin sunucularında bunu hakkıyla başaran o kadar çok oyuncu var ki şaşarsınız.
Oyunun arayüzü oldukça basit. Bir emir aldığınızda bunu hem oyunun arayüzünde görüyor hem de sesli olarak duyabiliyorsunuz. Dolayısıyla oyunda sesli iletişim çok önemli, ister komutan olun ister sıradan bir asker, mikrofonunuz yoksa veya konuşulanları anlamıyorsanız takımınıza yarardan çok zararınız olacak demektir.

Dikkat ederseniz yaklaşık 1 sayfadır oyunun nasıl olduğunu değil, nasıl çalıştığını anlatmak zorunda kaldım. Çünkü durum bu, eğer daha önce *NS* oynamadıysanız *NS2* kesinlikle alışması kolay bir oyun değil. Size bağıran insanların neden bahsettiğini anlamıyor, haritada uzaylıların nereden gitmesi gerektiğini veya nereden çıkacağını tahmin edemiyor, daha da önemlisi gördüğünüz ünitelerin özelliklerini ve neler yapabildiğini bilmiyorsanız yaşayacağınız yegane deneyim özgüven kaybı ve hayal kırıklığı olacak. Daha da önemlisi, sersefil halde maçı terk ederken "takımını yüzüstü bırakan acemi oyuncu" damgasını sırtınıza yiyeceksiniz. Ancak biraz maç yapıp sistemi öğrenmeye başladıktan sonra işler değişiyor. Gerek Kharaa'ya karşı basit piyadeler olarak kapışırken, gerekse de ters tarafta piyade eti tadarken daha büyük bir savaşın parçası olduğunuzu hissedip istemsizce gülümserken bulacaksınız kendizi. İyi bir kumandan olmayı öğrenip takdir ve saygı görmeye başlayınca, oyunu daha bir şevk ve keyifle oynamaya başladım, onu da söylemeden edemeyeceğim.

ASLINDA HEPİMİZ UZAYLIYIZ

Natural Selection 2'ye alışması zor belki ama bu noktada hem artı hem de eksi sayılabilecek bir şey daha var; oyunda çok az harita ve tek bir oyun modu olması. Oyun zaten iyice cilalanmış ve tüm detaylarıyla düşünülmüş olduğundan, insan zaten başka modlar olsa da oynamasam demiyor. Harita sayısının azlığını ise ben olumlu buldum. Zira mevcut haritalar hem simetrik değiller, hem çok karışık olduklarından neyin nereye çıkacağını, nereden gidileceğini anlamak zor. Bir de atıyorum 15-20 harita daha olsa muhtemelen uzay piyadeleri için işler çok daha zorlaşırdı.

Natural Selection 2, ilk oyundan bayrağı devralmakla kalmıyor, serinin fanatiklerinin haricinde yeni oyuncuları da kendine çekecek cazibeyi, detayları ve muhteşem bir atmosferi yanında getiriyor. Oyun bir *Call of Duty* popülerliğine ulaşacak kadar basit ve öğrenmesi kolay değil ama oyunun hakkını veren, sunucularını boş tutmayan sağlam bir oyuncu topluluğu var. Tıpkı *Counter-Strike*'ın çılgınlar gibi oynandığı o günlerde karşıma çıkan o küçük kafeye doluşmuş sıradışı topluluk gibi.



Askerde yenen garip yemekler kavramı gelecekte de çok değişiklik göstermiyor.

→ **Tür:** FPS/Strateji → **Yapım:** Unknown Worlds Entertainment → **Dağıtım:** Steam → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 25$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** naturalselection2.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Uzayda hayat var esprisini yapıp dövülmekten korkuyorum.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



ANADOLU HİSARI SIRTLARINDAKİ ofisten gelecek haberi bekliyordum her an, üç buçuk yıldır kapalı garajda tozlanmış olan TIR'ımın direksiyon simidinin tozunu heyecanlı bir hevesle alırken. Dört yıl önce uzun soluklu, tutkulu, karşılıklı ve güzel bir dostluğumuz olmuştu kendisiyle. Almanya, Avusturya, İsviçre, Hollanda derken neredeyse tüm Orta Avrupa'yı turlamıştık. Ben bunları düşünürken nihayet çaldı telefon, "Vizen hazır mı Noyan Kaptan, yarın yola çıkıyorsun..."

Yeni(lenmiş) TIR'ımın kontak anahtarını çevirerek *ETS2* yolculuğuma başlıyorum, haydi hayırlısı bakalım. Ana menüde gözüme çarpan ilk özellik, kamyon şoförü dostlarımızın dikiz aynasına astıkları boncuklu "Maşallah" nazarlığı gibi parlayan Türkçe dil seçeneği oluyor. Böyle bir oyunu Türkçe oynayabilmek güzel bir duygu. *Football Manager 2013* ve *Hitman Absolution* altyazıları da iyiydi ama konu kamyon şoförlüğü olunca Türkçe daha bir önemli geliyor insana; İsviçre'de bir benzincide başka bir Türk şoföre rastlamak gibi biraz.

"DÜZGÜN ÇALIŞAN MOTORU TAMİR ETME"

İlk oyunun aksine, torpido gözünde bir kuruş paramız olmadan başlıyoruz TIR şoförlüğü kariyerimize. Kendimce en Akdenizli bulduğum ülke olan İtalya'yı seçiyorum. Kısa bir eğitimin ardından (far, silecek, sinyal gibi parçaların kullanımı, kamera değiştirmek gayet basit ve kolay bu arada) bir TIR'ın direksiyonuna geçiyor ve ülke içi birkaç teslimat yaparak kontrolleri, sürüş mekaniğini hatırlıyor / öğreniyor, kendi şirketimizi kurup şoför kiralayabilmek için para biriktirmeye ve deneyim puanları kazanmaya başlıyoruz.

Oyunu deneyip denememekte kararsız "beyaz atletli sürücü" adaylarının kafalarında fikir oluşturabilecek bölüme geldik işte şimdi. Beyaz atletli ve bıyıklı olmanız şart değil bu arada, *ETS2* Kamyoncular Derneği'ne kadın üyeler de kabul ediliyor bu yıl. "Kontroller" demiştik; dergimizde "esnek – rahat – güvenli kontrol" (lastik reklamı gibi oldu, eh, serde kamyonculuk var ya) madalyası verilseydi incelemelerde, benden bu konuda en azından bir gümüş madalyayı almıştı *ETS2*. Sırayla denediğim klavye, oyun kolu (Xbox 360 gamepadi ama diğer analog kollar da uyar), direksiyon (vitessiz) ve son olarak klavye artı fare seçeneklerinin dördü de rahattı şehirlerarası yollarda. Oyun kolu ve direksiyon ile klavyeyi beraber kullanabiliyorsunuz. Ayrıca fare ile direksiyonu çevirmek de ilginç ve isabetli bir fikir olmuş, biraz alışınca çok rahat ediyorsunuz. Vites içinse tam otomatik (üşengeç şoför olarak tercihim), yarı otomatik, düz vites diye adlandırabileceğimiz üç dört seçenek bulunuyor. Her oyuncunun virajları rahat alabileceği bir kontrol sistemi var yani, vazgeçilmez kriterimiz olan oynanabilirlik yeterince yüksek.


Kereste taşımacılığına rağbet çok bu aralar.

KIROYUM AMA PARA BENDE

Oyundaki diğer yenilik, kendi şirketimizi kurup İş ve İşçi Bulma Kurumu aracılığıyla şoför tutabilmemiz. Şahsen beş altı teslimat yapıp biraz para biriktirince bankadan gelen e – postaya tıklayarak 100 bin Euro kredi çektim ve kendi çekici aracımı satın alarak şirketim adına iş yapmaya başladım. Dürüstçe belirteyim; hem yapay zekâya hem de kredi faizlerine pek güvenemediğim, ayrıca diğer şoförlerin, garajın, çekici aracın mikro yönetimi ile uğraşmak istemediğim için (en azından şimdilik) nakliye şirketi işine girmedim. Bu kararı vermemde, 400 bin Euro kredinin faizlerine ve acemi yapay zekâ elemanların maaşlarını ödemeye harcadığı paradan sonra Karaambar Kamyoncular Derneği Tesisleri'nde kuru fasulye yiyecek parası bile kalmayan meslektaşlarımı görmemin de etkisi oldu belki. Ama içerikte, oynanışta bir çeşitlilik olması adına olumlu bir özellik tabii ki amblemini, ismini, kendi temsili resmimizi seçerek şirket sahibi olabilmemiz.

Bence yeni ETS yolculuğumuzun en keyifli ve kayda değer bölümü deneyim puanları. Gerçek hayattaki "usta şoför" kavramı resmen oyuna girmiş oluyor böylece. Mesela teslimatı deponun park yerindeki beyaz ışıklı hareye denk getirerek yapabiliyorsanız, yani sabırla, ağır ağır ve klasik "gel gel, sağ yap, topla sol yap, yavaş, gel!" yöntemiyle park etmeyi başarıyorsanız ekstradan deneyim puanı ve para ödülü kazanıyorsunuz. İlk oyunun bir saatlik demo süresinin elli dakikası park etmeyi öğrenmekle geçmişti. O acemilik zamanlarımı hatırlıyorum da... Ne günlerdi!

"Uzun Yol Uzmanı", "Nazik ve Hassas Yük Taşır", "Az Motorin Yakan Şoför" gibi yeteneklerimizden istediklerimizi geliştiriyor, tabiatıyla % 10 bonus ücret, deneyim puanı şeklinde avantajlar elde ediyoruz uçsuz bucaksız Avrupa otobanlarında.

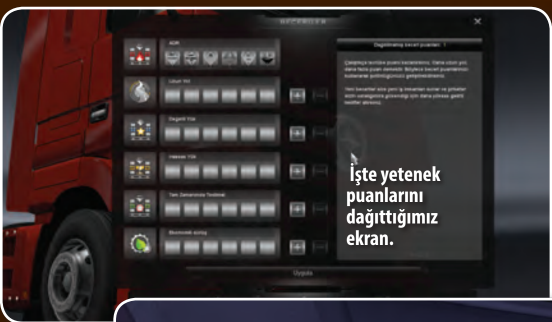
SEN SUS, REFLEKTÖRLERİN KONUŞSUN

Gerçeği söylemek gerekirse, içeriğine bakmaksızın her oyunda belli bir kalite standardını tut-


Oyungezer TIR'ı bir geceyarısı yola koyulur.


Goyun kararsızdır; Zürich'ten çikolata mı, Bern'den kolsaati mi…

turan görüntüler, gerçekçi ve çeşitli ses efektleri arıyoruz hepimiz. Milano – Verona – Mannheim – Brüksel – Metz gibi şehirler arasında yaptığım seferlerde "iyi" diye nitelendirebileceğim araç, şehir, manzara, tarla, göl, yeşil ova, ağaç, tünel, benzin istasyonu, uzay üssü ve zindan (pardon, bu son ikisi başka oyunlardaydı) görüntüleriyle karşılaştım. Zaten aslında yolda orta şeride, dikiz aynalarına bakmaktan pek izleyemiyorsunuz etrafı. İlk oyunda herkes gibi ben de en çok birbirine fazlasıyla benzeyen yollardan ve şehir merkezlerinden şikâyetçi olmuştum. Hollanda'da yol kenarında dönüp duran yel değirmenleri dışında "yerel" bir resim, manzara kalmamıştı aklımda. *ETS2* ise bu konuda vaat ettiği kadar değilse bile başarılı. İlk oyuna göre bariz bir aşama kaydetmişler en azından. Paris'in ortasından geçen Seine Nehri, Prag'daki gotik kule dikkatimi çekti şoför mahallinden. Avrupa'da bizzat gezip gördüğüm ve oyunda yer verilen diğer bir şehir Innsbruck'ta ise karakteristik bir özellik yoktu. Şehirler daha çok "sanayi mahallesi" şeklinde yansıtılmış oyuna, eh ne de olsa işimiz mal yükleyip teslimat yapmak, Innsbruck'un tarihi sokaklarından, Prag'daki katedrallerden ziyade fabrika, depo, ambar, oto sanayi sitesi, otel, lojman gibi birbirine benzeyen binalarla karşılaşıyoruz yolculuklarımız boyunca. Otel ve parklarda kontağı kapatıp dokuz saatlik uyku çekerek dinleniyoruz gene. Teslimat süresi bitimine iki saat kala uyumamız pek akıllıca değil tabii. Ayar menüsünden "Uykusuzluk" iptal edilebiliyor ama atmosfer biraz gevşiyor o durumda, neyse.


İşte yetenek puanlarını dağıttığımız ekran.

GERÇEK TIR ŞOFÖRÜNÜN AĞZINDAN

İmkân buldukça, oyun incelemelerinde bahsettiğim konu neyse onun hakkında benden çok daha bilgili bir arkadaşımın izlenimlerine yer vermeye çalışıyorum. *Euro Truck Simulator 2* yolculuğum sırasında da, TIR şoförlüğü deneyimi de olan ve Almanya'daki şehirleri, otobanları çok iyi tanıyan ilkokul arkadaşım Sermet Tezcan sağ olsun, hatırımı kırmayarak oyunumuzu yaklaşık bir saatliğine denedi. Klavyeyi e – posta yazma aracı diye bildiği için doğrudan direksiyon setiyle başladı ve oldukça kısa sürede Munich – Mannheim arası ilk teslimatını halletti. "Şoför mahalli biraz sade ve basit olmuş tabii. Fakat üç şeritli otobanlar, kurallara harfiyen uyma gayreti ve Almanya coğrafyası, yani kentler ve çevredeki ormanlar, tarlalar falan güzel yansıtılmış oyuna. TIR sürmek ise direksiyon ile zor gelmedi bana, bire bir gerçeği gibi tabii ki diyemem ama geçmiş şoförlük tecrübelerimi zaman zaman hatırlattı valla. Oyun hiç fena değil, oğlumla beraber oynayabilirim ara sıra."

Euro Truck Simulator 2 > Euro Truck Simulator > Bus Driver



Otuz altı yıllık arkadaşım Sermet'e katkısı için teşekkür ederek bu "çok hassas" teslimatı siz oyungezerlere yapıyor, yazıyı bitiriyorum: Oyuncu yapımı modlar yardımıyla gelişime açık, sade, mütevazı, keyifli, sempatik ve huzur dolu bir uzun yol simülasyonu var elimizde. Sabır, dikkat ve özen ödüllendiriliyor burada. Suikastçılar, paralı askerler, süper kahramanlardan biraz uzaklaşıp adrenalin düşürmek istiyorsanız, hiç tereddüt etmeden alın TIR'ınızı düşün Avrupa yollarına; bir park yerinde rastlaşırsak dörtlüleri yakacağım, bug'sız belasız yolculuklar dileyerek kontağı bir süreliğine kapatıyor ve dokuz saat uyumaya çekiliyorum, malum, yola uykusuz çıkmamak lâzım...

UZUN YOL TAVSİYELERİ

Şoför dediğin, trafik kurallarına, işaret ve işaretçilerine uyar; uymayanları uyarır. Uykusu gelince haritada yatak simgeli park yerine çekip 9 saat uyur. Ayrıca, Belgelerim/Euro Truck Sim. 2/Music klasörüne kopyalayacağınız MP3 müzikleri otobanlar boyu dinler (oyunda "R" ile açarak).

Ayrıca Konvoy *(Convoy - 1978. K. Kristofferson A. McGraw)*, Black Dog *(1998 - P.Swayze)*, Selvi Boylum Al Yazmalım *(1977 - K. İnanır, T. Şoray)* filmlerini izlerseniz, TIR - kamyon - uzun yol havasına iyice girmiş olursunuz. Son olarak; oyungezer.com.tr/forum/oyunlar/ bölümünden Simülasyon başlığı altında Euro Truck Simulator 2 konusunu okumanızı önermeden yola devam etmeyeyim, OGZ dorse modu da orada zaten.


Motorin fiyatları şehre – ülkeye göre değişiyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Huzurlu ortam, basit arayüz, bolca mod desteği
- ✓ Çeşitli, rahat ve esnek kontroller
- ✓ Türkçe'ye iyi ve özenli bir çeviri
- ✓ Adrenalin düşük, ilerleme duygusu ve eğlence yüksek
- ✓ Yetenek puanları ve şirket kurma
- ✓ Bağımlılık yaratma potansiyeli yüksek…
- ✗ ... dolayısıyla belli bir süre sonra sıkma olasılığı da yüksek
- ✗ Şehirlerin karakteristik özellikleri zayıf kalmış gene
- ✗ Çok oyunculu modu yok

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆



Uzun yol simülasyonları arasında, ufak tefek sert virajlara rağmen uzun süre unutulmayacak huzurlu bir yolculuk gibi bu oyun.

8,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Simülasyon → **Yapım:** SCS Software → **Dağıtım:** Excalibur/ Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 50 TL
→ **Dijital İndirme:** 30€ (Origin) → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** www.eurotruck2.com (Türkiye fan sayfası)

FALLEN ENCHANTRESS

"SELAM, BEN YENİ TAKINTINIZIM" BERKAN CESUR

SİGARA İÇMİYORUM FAKAT bağımlılık açısından bakınca, yıllardır söylediğim gibi "benim sigaram oyunlardır". Kimi oyunlar vardır ki oyuna giriş yaptığınız andan itibaren her şeyiyle kötüdür. Yapılabilecekler sınırlı ve klişedir, bezdirecek kadar çizgisel bir gidişat vardır ve her yer bug doludur. Bazen son çare olarak en azından müzikleri için oynayayım dersiniz, onlar da berbat çıkar. Ama bazen (tabii ki daha nadiren) tam tersini yaşatan yapımlar da geliyor ki tadından yenmiyor. Sıra tabanlı stratejileri sevenler tarafından uzun zamandır beklenen Stardock Games oyunu *Fallen Enchantress* daha ilk dakikalarda size "elveda boş zamanlar, merhaba yeni alışkanlığım" dedirtiyor. Evet, içtiğiniz dijital sigarayı değiştirme vakti geldi. Hem de en fantastik biçimde!

Sıra tabanlı strateji türü maalesef ki oyunun hikâyesini ve ruhunu yaşatamayan, mekanik oyunlara çok aşina bir dal. Eminim ki pek çok oyuncu bu türden beş oyun saymasını istesek *Heroes of Might and Magic*, *Civilization* ve *Total War* serilerini söyledikten sonra tıkanacaktır (ayrıca internet kullanmadan beşten fazla Motörhead parçası sayabilene de yüz bin lira veriyorum!). Bunun sebebi, STS'lerin "mükemmel" ve "berbat" olmak üzere ikiye ayrılması. Orta güzellikte, "eh bir süre idare eder" diyebileceğimiz bir sıra tabanlı strateji oyununa nadiren rastlayabiliyoruz. Bu yüzden de türü seven insanlar yeni oyun haberi alınca ikisinden birini, daha çok da "mükemmel" olanı beklemeye başlıyor. Özellikle de seviyeyi yükselten ve kendi fan kitlesini oluşturan *Civilization* tarzı oyunlardan sonra düşük bütçeli ve iddiasız stratejileri neredeyse denemiyoruz bile. Yapımcı firma Stardock tüm bunları görmüş olacak ki, yeterince geri bildirim alması için *Fallen Enchantress*'ı yaklaşık bir yıldır beta sürecinde tutuyordu (şu anda birden *Dota 2* diyesim geldi sebepsizce). Bu süreçten eski betaların oyun içi videolarına göz atarsak neredeyse her seferinde büyük değişiklikler olduğunu görüyoruz. Hatta bir sürü arayüz değişikliği de buna dahil (evet, betaya girerken gizlilik sözleşmesi imzalatmışlardı, ondan böyle rahat konuşuyorum). Tüm bunlar sonrasında oyunu olabildiğince stabil ve eğlenceli hale getiren firma, takvimler Kasım'ın 23'ünü gösterirken *Elemental* dünyasının son harikası *Fallen Enchantress*'ı yayınladı.

Fallen Enchantress bize alışık olduğumuz iki oyun modu sunuyor; skirmish ve senaryo. Skirmish modunda öncelikle bir kahraman seçmemiz gerekiyor. Hazırda yedi tane hero var aralarından seçim yapabileceğimiz ama biz yine de kendi kocabaşımızı kendimiz oluşturmak istiyorsak, o da mümkün. Oyunun neredeyse *Neverwinter Nights* kadar derin bir karakter ve ırk yaratma arayüzü var. Elf gözlerine sahip değilseniz asla göremeyeceğiniz milimetrik kaş-göz pozisyonu ayarları bile sizin kontrolünüzde. Fiziksel özelliklerin yanında her karakterin büyüsel tercihleri, yetenekleri, mesleği, zayıf noktaları ve ilginizi çekiyorsa derinlerine dalabileceğiniz bir yazılı hikâyesi var (hikâye düzenlemesi şu an için buglı gözüküyor, çift klik sonrası beyaz bir ekran geliyor). Bu tercihlerin size kazandırdığı ek özellikleri sanıyorum ki uzunca anlatmama gerek yok.

BU DEĞİL, BU DA DEĞİL, BU HİÇ DEĞİL!

Karakterinizi oluştururken verdiğiniz kararlar kadar seçtiğiniz ırk da önemli. Burada dikkat çekmek istediğim bir nokta var; özellikler öyle bir güzel dağıtılmış, çeşitliliğe o kadar özen gösterilmiş ki yarattığınız her karakter özgün, her biri ayrı mahallenin çocuğu (bir "hero" için uygun bir aforizma olmadı gerçi bu). Sırf bu sebepten, oyunun karakter ve ırk yaratımı evresinde saatlerimi harcadım. Örneğin zayıf nokta olarak eğitimsizliği seçsem %10 araştırma yavaşlığı oyunun tüm gidişatını etkileyecekti, uzak mesafe silahı bulunmamasını seçsem bu da savaşlardaki hızlı oynatma modunu kullanmama engel olacaktı (bunun ne olduğuna birazdan değineceğim). Diğer yandan zırh giymeyen cıbıl bir ırk yaratmayı tercih etsem her zaman diken üstünde olacaktım. Oyunun bu esnada kararsız bıraktıran yapısı oynanışı epey ilginç bir hale getirse de beni ekran başında delirtmeye yetti, mükemmel kahramanı yaratma takıntısı olan benim gibi tüm oyuncuları da aynı şekilde delirteceğine eminim.

Şehri güçlendirme olayı standart strateji oyunlarının "buraya bunu yerleştireyim, burada da bir çiftliğimiz olsun, hmms" yapısından biraz farklı. Ana yerleşke tek bir noktadan yönetiliyor ve siz bunları metin tabanlı olarak takip edebiliyorsunuz. Oyun "turn"ler üstünden season adı



Oluşturduğunuz karakterleri Facebook'ta paylaşabiliyorsunuz (KEL KIZ SENİ SEVİYORUM).



Birazdan yiyeceğim ölümcül dayaktan habersizim.

Civilization V > Fallen Enchantress > Napoleon: Total War







Grafikler sanki Borderlands çizimlerine üstten bakıyormuşuz tadında.



MULTIPLAYER

Bu oyuna multiplayer desteği koymamak sanırım asrın hatasıdır. Multiplayer desteği olan ne tırıvırı oyunları düşününce, tam bir online oyunluğa biçilmiş kaftan olabilecek *Fallen Enchantress* bizi bu noktada şaşırtıyor. Şimdiden konuyla ilgili forumlar multiplayer ve co-op konusunda bir sürü isyancıyla dolup taşmış durumda. Bakalım zaman ne gösterecek.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Rastgele oluşan haritalar, çeşitliliğin her konuda yüksek olması
- ✔ Grafik şirinliği
- ✔ Anlaşılır ve kullanışlı arayüz
- ✔ Neredeyse oyuna dair her şey
- ✖ MULTIPLAYER NASIL OLMAZ!

verilen zaman aralıklarına bölünmüş. Her belirli sayıda hareketinizle bir turn doluyor ve sıra karşı tarafa geçtiğinde bu kez oyun evreni hamlesini yapıyor. Bu standart sıra sistemi kulağa gayet güzel de gelse oyunun beni delirten ikinci kısmı bu konuyla ilgili oldu (ama bu seferki kötü delirme). Siparişini verdiğim askerlerimin doğmasını beklerken (evet, yapacak başka bir aktivitenin olmadığı zamanlardan bahsediyorum) turlarımı enter tuşu spamleyerek boşa harcamak dışında bir alternatifimin olmaması benim hem canımı sıktı hem de oyunun akıcılığına gölge düşürdü. *(Peki* sıra tabanlı bir oyundan ne kadar akıcı olmasını bekleyebiliriz Berkan? -Serp.*)* Neyse ki oyunu kötüleyebileceğim başka tarafı yok.

SEN GÜÇLÜ VUR, Bİ SONRAKİ TURN DE ACITIR

Savaş sırasında oyun bize iki seçenek sunuyor. İster bizzat komuta ederek tüm hareketlere ve yetenek kullanımlarına karar veriyoruz, istersek de *Total War*'daki "auto-resolve" misali her şeyi bir saniyede sonuçlanacak şekilde yapay zekâya emanet edebiliyoruz. Güçlerin eşit veya eşitliğe yakın olduğu savaşlarda şiddetle manuel savaşı öneriyorum. Eğer karşılaşmaların uzun sürmesi sizi oyundan soğutacaksa gidişatı az çok belirledikten sonra savaşın geri kalanını yine ilk örnekteki gibi yapay zekâya bırakabilirsiniz. Yakın dövüşçülerin menzili tek kare iken, okçuların menzilinin sınırsıza yakın, büyücülerin ise sınırsız olması (oynadığım hiçbir hero'da menzilli büyüye rastlamadım) biraz adaletsizlik olmuş. Neyse ki bu karşılaşmalar özellikle zorluk seviyesini yükseltince fazlasıyla taktiksel bir havaya büründüğü için oyunun ortasında gökten Ciguli bile düşse keyfinizin kaçacağını sanmam.

Zevkli, tamam güzel ama her zevkin bir bedeli var; savaşlar geri dönüşsüz. Çarpışma esnasında Asya çıkışlı STS'lerdeki gibi kaçmak mümkün değil ve ayrıca ölürseniz kahramanınız bir dahaki sefere kalıcı bir handikapla doğacak. Şanssız olmaktan tutun da fiziksel hasarlara karşı savunma yeteneğinizin azalmasına kadar geniş bir yelpazeden rastgele seçiliyor bu handikaplar.

Oyunun müzikleri fantastik atmosfere tamamen uyum sağlamış olsa da pop-up şeklinde açılan menülerde müziğin değişmesine anlam veremedim. O menüyü kapatınca aynı müziğin devam etmesine ise hiç anlam veremedim! Kişisel önerim; kapatın oyunun müziklerini, açın Blind Guardian albümlerinizi! Fantastiklikten maksimum derecede payını almış şahane Blind Guardian parçalarını dinlerken oyuna ne kadar uyduğuna da ayrıca şaşıracaksınız, demedi demeyin. Şaşırmalısınız. Şaşırın.

Ben: Folın Ençantreroreres (Fallen Enchantress demeye çalışıyorum.)
Serpil: Folın Ençantrıs!
Ben: Folın Ençantırorıs.
Serpil: Folın En-Çan-Tt-Rıs!
(En sonunda söylebildim.)

Multiplayer desteği ise gerçekten "şaşırtıcı" derecede yok. Halbüse bu derece iyi multiplayer mekaniklerine sahip bir oyun sadece online oynanan bir şekilde çıksaydı bile yine epey büyük bir kitlesi olacağına inancım sonsuz. Gerçi oyun içi çeşitlilik ve tekrar oynanabilirlik konusunda böylesine aşmış bir oyunun bir de yakalamışken klavyemi bu sıralar çok aşındıracağım gibi duruyor. Aşure ayı geldiğinde haber verin de klavyemi ters çevireyim. (Iyy demeyin, hepinizin klavyesi pis, biliyorum!)

Auto resolve ve save sistemi çakallığı sayesinde "en azından" şansınızı deneyebiliyorsunuz.





Hero'ların ölünce aldıkları kalıcı hasarlar oyunun en kilit zorluklarından.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	☆☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Civilization'dan beri en iyi sıra tabanlı strateji olması kuvvetle muhtemel!

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** 4X Strateji → **Yapım:** Stardock Games → **Dağıtım:** Stardock → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 49$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.elementalgame.com

HALO 4



BAŞÇAVUŞUN TÜFEĞİ - ALİ SEZGİN

Düşünün ki Microsoft bünyesinden ayrılıp kendi oyunlarınızı yapmak istiyorsunuz, ancak hâlâ bitirmeniz gereken çok önemli bir oyun var. Oyun yapılır, oyuncular yeni Halo'yu oynar ve veda etme vakti gelir... Bungie dükkânı tümden kapatmak yerine 343 Industries'e devretmişti, dolayısıyla üçüncü oyunun vedası da buna uygun olmuştu aslında. Işıklar söner, karanlık bastırır ve Master Chief yıllar sürecek uykusuna dalar... En azından bir başka tehdit gelip evreni ve insanlığı savaşın eşiğine sürükleyene kadar.

343 Industries açısından baktığımızdaysa sahiden kapalı bir dükkâna girdikten sonra etrafın tozunu alıp, ne buldularsa kullanmaya başlamaları gibi bir durum var ortada. Dükkân el değiştirmiş olsa da bu asla zararına bir satış olmadı. *Halo 3* kusurları olmasına rağmen pek çok açıdan muhteşem bir oyundu ki oyuncular da Bungie'ye emeklerinin karşılığını fazlasıyla vermişti. 343 Industries'in üzerindeki yükü az çok tahmin edebiliyorsunuzdur: Xbox markasıyla özdeşleşmiş, Microsoft'un elindeki tartışmasız en büyük oyun serisini devam ettirmeye çalışmak ve üstelik bunu yeni bir ekiple yapmak, içeriden, dışarıdan, nereden bakarsanız bakın tehlikeli bir işti. Onlar hiç şikâyet etmedi. Dükkâna girdikleri gibi yerleşmiş olan tozu attılar ve Master Chief'i uyandırmadan etrafında yeni bir efsane yaratmaya başladılar.





Oyunun hemen başları; 4 yıl beklemiş kız bizi, uyandığımız için nasıl da seviniyor.

HALO 4'Ü SATIN ALAN ya da almak isteyen oyuncularsa ona temkinli yaklaşıyordu. Yeni ekip serinin hakkını verebilecek miydi? *Reach* ve *ODST* gibi ara oyunlar iyi hoştu ama benim gibi birçok oyuncu ana yemek için sabırsızlanıyordu. Üstelik yapabileceğimiz bir şey yoktu, zira gelmiş geçmiş en önemli FPS serilerinden biri olan Halo'nun son oyununu görmezden gelmek biz oyuncular için akla mantığa sığacak iş değildi.

Master Chief yıllar süren uykusundan işte bu şartlar altında uyanıyor; kendisini bekleyen yepyeni bir tehdit ve şüpheyle karışık beklentilerle. İlk olarak seriyle özdeşleşmiş muhteşem müzikleri duyuyoruz ve hemen ardından Master Chief'ın sadık yapay zekâ ünitesi Cortana'nın endişeli sesi yankılanıyor. *Halo 3*'ün ardından dört yıl boyunca Forward Unto Dawn'ın içinde uykuda bekleyen Master Chief'in uyanışının ardından işler pek iyiye gitmese de, oyuncuların içi bir hayli rahatlıyor.

Öncelikle, yenilenen grafik motoru inanılmaz. Forward Unto Dawn'ın koridorlarında yeni tehdidin ne olduğunu anlamaya çalışmaya başlar başlamaz bunu fark ediyorsunuz. Yakın zamanda çıkan oyunları oynayanlar için *Halo*'nun böyle farklı bir motorla piyasaya çıkması özünde o kadar önemli ki... Yıllardır aynı motorla piyasaya çıkan *Call of Duty* oyunlarının birden Unreal Engine veya CryEngine'e geçtiğini düşünün, aynı hesap. Halo'yu kusursuzlaştıran tarz mümkün olduğunca korunmaya çalışılmış, fakat neredeyse bütün Halo'larda bulunan o steril hava bu oyunda yok. Her şey fazlasıyla detaylı; saniyeler içinde geçip gittiğiniz koridorlarda dahi durup izlemeye değer ufak tefek şeyler var. Oyunun en ücra köşesinin bile uzun uzun düşünülerek yaratıldığını hissediyorsunuz. Uzun süredir, hatta belki *Unreal*'dan beri hiçbir oyun bana bu hissi verememişti.

Hatırlarsanız Master Chief, Cortana'ya kendisini stasisten ancak ciddi bir tehdit olduğunda uyandırmasını söylemişti. Cortana, Forward Unto Dawn kullanılamaz halde parça parça uzayda sürüklenirken, bilinmeyen güçler gemiye bindirme yaptığında doğal olarak bunun önemli olduğunu düşünüyor. Master Chief'in uyuduğu dört yıl içinde gerçekleşen iki önemli değişiklik var ki bunların ikisini de oyunun başlarında öğrenmiş olacaksınız. Bunlardan ilki Covenant güçlerinin bölünmüş olması. Orijinal Elite'lerin UNSC ile yaptığı barış anlaşması hâlâ yerinde dursa da, Covenant içindeki pek çok grup farklı amaçlarla uğraşıyor. Bir diğer önemli detaysa Cortana ve benzeri yapay zekâ modüllerinin ömrünün yedi yılla sınırlı oluşu. Chief'in uykusuyla beraber Cortana sekizinci yılını doldurmuş durumda ki bu da işleri karıştırıyor. Yapay zekâların "pili" bildiğimiz anlamda bitmiyor, bunun yerine oluşturduğu kişilik hafızası iç içe geçerek tepkileri düzensiz hale geliyor ve bölünmeye başlıyor. Bir süre sonraysa tahmin edebileceğiniz üzere yapay zekâdan geriye bir şey kalmıyor.

EN HEYECANLI YERİ

Halo 4'ün en başarılı yanı, "en heyecanlı yeri"nin olmamasından kaynaklanıyor. Bu oyun ekranda beliren tuşlara doğru zamanda basmak veya yavaş çekim eşliğinde odalara dalmakla ilgili değil. Halo 4'ün genel oyun deneyimi oldukça yüksek, ve rakipleri karşısında havalı olmaya çalışmadığı için havalı olan çocuk imajı çiziyor.

VEDAT MİLOR VS. MASTER CHEF

Oyunu bitirme şerefine erişmiş bir oyuncu olarak rahatlıkla söyleyebilirim ki serinin şimdiye kadar çıkan oyunları arasındaki en detaylı senaryo *Halo 4*'te. Oyunda iki ana hikâye var ve ikisi de birbiriyle iç içe ve sapasağlam ilerliyor. Covenant'ların yanı sıra bu sefer Promethean denilen yeni bir ırkla karşı karşıyayız. Cortana ve Chief ikilisi, Promethean'ların kim olduğu, nereden geldiği ve daha da önemlisi hangi amaca hizmet ettikleri gibi pek çok önemli soruyla boğuşuyor.

Diğer Halo'lardaki önemli sorunlardan biri Master Chief'in dış şartlardan fazlasıyla arınmış, olayı şahsi algılamayan bir karakter oluşuydu. Bu sefer savaş hem daha kişisel, hem de savaş alanında Master Chief'e rakip olabilecek ciddi bir düşman var: Didact. Kendisi evrendeki bütün önemli teknolojilerde parmağı olan Forerunner ırkının bir üyesi ve Promethean'ların tamamı onun için çalışıyor. Oyun boyunca Didact-Chief rekabetine ve Master Chief'in karşılaştığı ikilemlere bolca şahit olacaksınız.

UNSC'deki bazı komutanlarda Spartan'lara karşı haksız bir önyargı söz konusu. İşlerin bu sefer Master Chief için hiç kolay olmadığı bir gerçek. Şimdiye kadarki Halo'larda nasıl görmezden gelindiğini bilemediğim bir durum da böylelikle ortaya çıkıyor. Master Chief yüzü olmayan bir karakter belki ama *Halo 4*'ü oynayana kadar karakteri hakkında hiçbir şey söylenmediğini fark etmemiştim. Cortana'yla çatışmadan çatışmaya koştururken zor durumlarda "ben bunu yapa-



SMARTGLASS

Xbox 360'ın yeni özelliklerinden biri olan SmartGlass, destekleyen oyunlarda telefon ve tabletlerinizi oyun içinde kullanmanıza olanak tanıyor. Halo 4'de Smart-Glass sayesinde Halo Waypoint sistemine oyun içinden erişebilir, online oyunlarda skorlarınızı kontrol edebilirsiniz. Windows Phone, iOS ve Android için çıkan programı indirmek ücretsiz.



Scorpion bu haritanın en önemli objelerinin başında geliyor. Tankı kapan genelde oyunu da kazanıyor.

rım", "hayır, imkânsız değil" tarzı maço replikler dile getirmek haricinde onun hırslandığını veya üzüldüğünü hiç görmemiştik. Merak etmeyin, *Halo 4*'te de görmüyorsunuz. Onun yerine siz üzülüyorsunuz.

Oyunun hemen başında Spartan'ların sunumu yapılıyor, oldukça becerikli askerler olmalarına rağmen sosyal açıdan sorunlu oldukları belirtiliyor. Master Chief'in ana diyalogları yine doğrudan Cortana ile arasında geçiyor. Bu noktada Cortana risk altında olduğu için, Chief'in sessizliğinin asaletinden değil de üzüntüsünden olduğunu tahmin edebiliyorsunuz. İki karakter de çok iyi çözümlenmiş ve aralarındaki birbirini kollama durumu stratejik bir karar olmaktan çıkıp duygusal bir bağ olarak gayet iyi yedirilmiş oyuna. *Halo 4* öncesinde beni gıcık eden bu yapay zekâyı günün birinde bu kadar önemseyeceğim hiç aklıma gelmezdi.

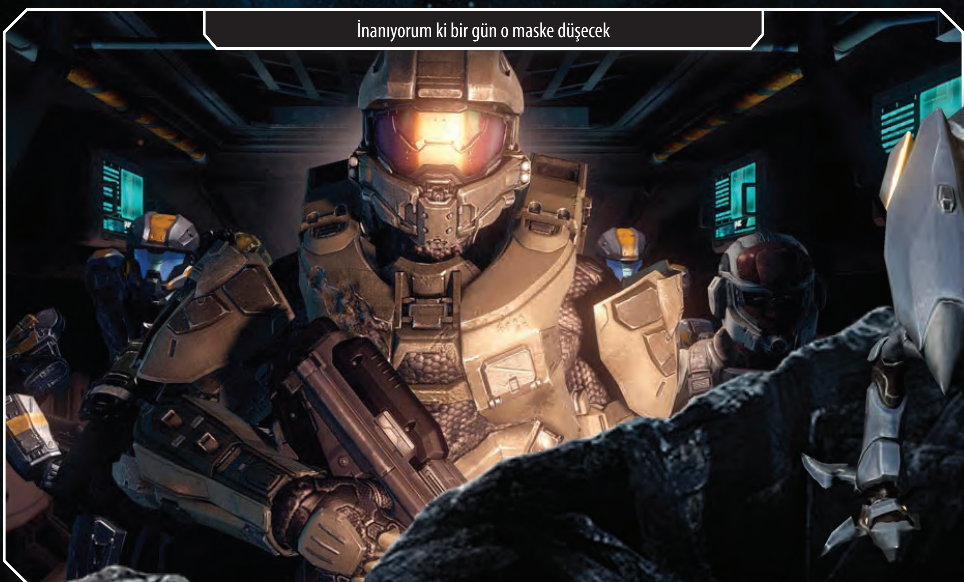
Halo 4 serinin alışıldık sistemini bozmuyor ve Amerika'yı yeniden keşfetmek gibi bir hataya düşmüyor. Halo'nun bu kadar başarılı olmasının nedenlerinden biri de oyun mekaniklerinin rakiplerinden kat kat üstün olmasıydı ki durum bu kez de farklı değil. Oyun her şeyi dozunda veriyor, geçişler göze batmıyor. Halo içinde sayısız elementi barındıran bir oyun ve yapımcılar hiçbirinin sıkıcı olmaması için aralarında gayet başarılı bir rotasyon kurmuşlar. Bir bakıyorsunuz Warthog'a binmiş Covenant üstlerini temizliyorsunuz, birkaç dakika sonraysa Promethean birimleriyle dolu bir ormanda av mı yoksa avcı mı olduğunuzu anlamaya çalışıyorsunuz. Oyunda ölüp de aynı yerleri yeniden oynamaya mecbur kalmadığınız sürece sıkılmanızın imkânı yok. Hatta araçların ve it dalaşlarının olduğu bölümleri tekrar açıp oynamak istiyorum. Araçlar demişken, UNSC'nin yeni aracı Mantis kelimenin tam anlamıyla muhteşem olmuş. Biraz hantal olması dışında gerek tek kişilik, gerekse çoklu oyunculu seanslarda bu dev mech'e atlayıp ortalığı dağıtmak kadar keyifli bir şey yok. Araç çok ağır ve ne yaptığını bilen oyunculara kolay hedef oluyor. Ama yine de, kaç oyunda uzaylıları dev bir mech ile ezebilirsiniz ki?

ÇATIŞMANIN BASİTLİĞİ ÜZERİNE

Halo oyunlarının bilinen bir sorunu, çok özel noktalar haricinde mekânların pek dikkat çekici olmamasından ileri gelir. Güzel kurgulanıp tasarlanmış bölümler ve iyi haritalar vardır belki ama Halo oynarken durup da yolda gördüğünüz bir bitkiye veya değişik yapılara bakmazsınız. Yanından geçip gitmek veya siper olarak kullanmak için iyidirler ama hepsi bu. *Halo 4* ise abartıya kaçmadan, *Resistance* ve *Call of Duty* başta olmak üzere son dönem FPS'lerinin içine düştüğü bu büyük hatanın üstesinden geliyor. Yani ortada bir tasarım harikası var ama bu o kadar normal görünüyor ki hiç yadırgamıyorsunuz.

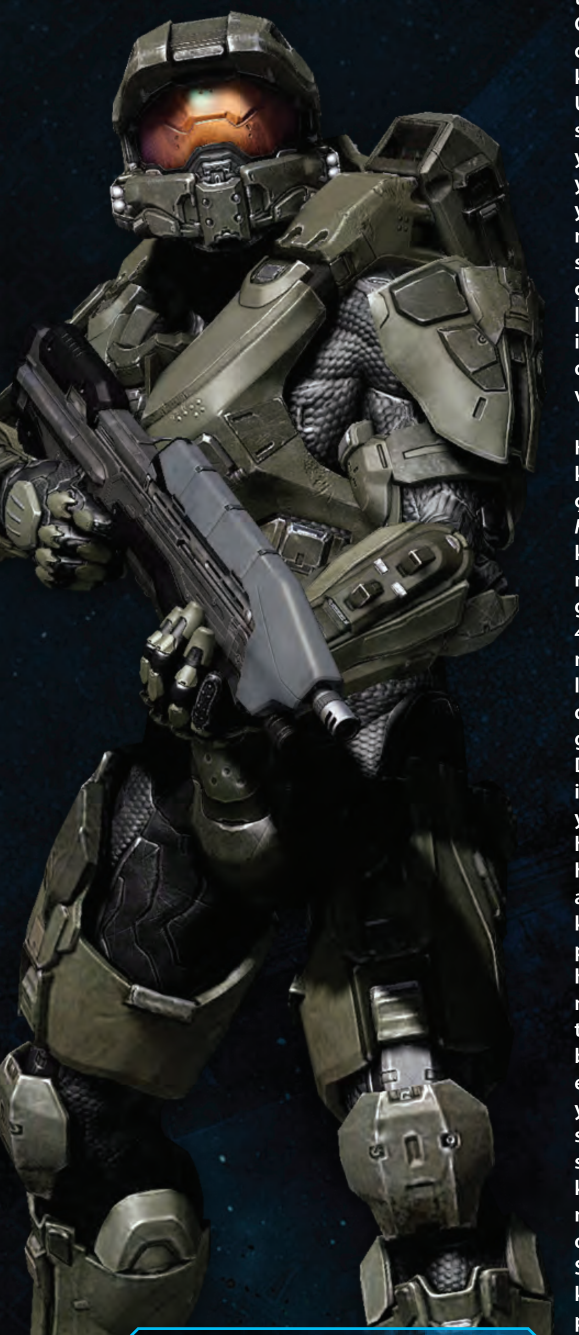
Halo 4'ün öyküsü gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu senaryolarından biri ve muhteşem bir biçimde anlatılıyor. Uzay gemileri patlıyor, beklenmedik olaylar, hayal kırıklıkları, kazanma olasılığının çok düşük olduğu savaşlar... Bir liste yapsam uzayıp gider, inanın. Oyuncu bunları gayet doğal karşılıyor ve karakterinin silahlı bir süper kahraman olduğu fikrini iyice benimsiyor. Forward Unto Dawn'ın kalıntıları arasında yürümek veya Promethean teknolojisine sahip bir gemiye bindirme yapmak muhteşem ve *Halo 4*, evrendeki güçlerin oyuncuya saygı duyduğunu hissettiriyor.

Promethean diyorduk, arada kaynamasın. Biliyorsunuz UNSC birliklerinin normal silahları, Covenant'larınsa enerji tabanlı silahları var. *Halo 4*'te bunların üzerine bir de Promethean silahları eklenmiş. Promethean ekipmanları ırkın kendisi gibi neredeyse taştan oyulmuş gibi dursa da aynı zamanda gayet teknolojik. Irkın kendisiyse beni seri içinde şimdiye kadar en çok zorlayan düşmanların başında geldi. Grunt gibi grubu komuta eden akıllı Knight'lar ve makineli tüfek takmış köpek olarak adlandırabileceğim Crawler'ler genellikle beraber saldırıyor ki çoğu durumda birbirinin açıklarını çok iyi kapatıyor. Bir de bunun üstüne havada uçup, parçalanmış birimleri tekrar birleştirebilen baş belası Watcher'lar var. Grunt ve Elite'lerin zamanında sizi zorladığını düşünüyorsanız şimdiye kadar hiçbir şey görmediğinizi söyleyebilirim.



İnanıyorum ki bir gün o maske düşecek





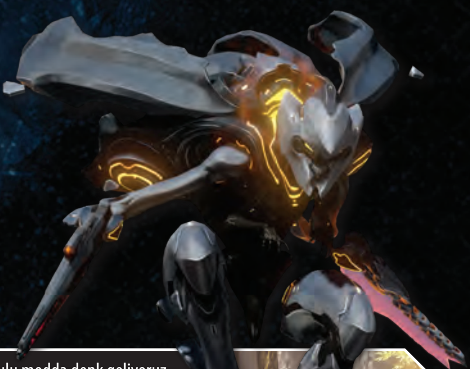
Halo 4'de eski oyunlarda olmadığı kadar taktiksel düşünüp hedefleri iyi seçmek gerekiyor. Çoğu zaman elinizdeki silah, savaş şartlarına dair en alakasız tercih olacak ki bu da sizi mümkün olduğunca yaratıcı davranmaya zorlayacak. UNSC'nin silahlardaki avantajı fazla mermi ve seri ateş, Covenant'ınki yüksek ateş gücüyken, yeni silahlar tam olarak ikisinin arasında bir yerde duruyor. Silahların ateş gücü oldukça yüksek, ancak ya menzilleri çok kısa ya da uzun menzilli olsa da yavaş ateş ediyor. Şahsen yeni silahlar arasından Suppressor dışında özellikle çoklu oyunculu maçlarda kullanmayı düşünebileceğim fazla bir şey görmedim. Düşman zırhını indirip öldürücü vuruşu yapamadan mermi doldurmam gerekiyorsa, zaten silahın ne kadar vurduğunun pek anlamı kalmıyor.

Halo oyuncuları bilir ki tek kişilik senaryo ne kadar iyi olursa olsun serinin en önemli parçası her zaman çok oyunculu mod olmuştur. *Halo 4*'ün tek kişilik senaryosu ezber bozacak kadar iyi olmasına karşın, oyunun aylarca oynanmasını sağlayacak kısmı dijital arenalarda geçecek. Eğer *Halo Reach*'i oynadıysanız *Halo 4* sizi pek şaşırtmayacaktır, zira çok oyunculu modda oynanış konusunda büyük değişikliklere gidilmemiş. Artık oyuncular seviyeleri dâhilinde açılan silah ve ekipmanlardan hangisi oyun içinde kullanacağını seçebiliyor. Diyelim ki Assault Rifle yerine DRM kullanmak istiyorsunuz; önceden bunu ayarlamanız yeterli. Zırh modülleri aynen duruyor ve hâlâ çok kullanışlı. Sniper'ları keşfetmek için haritanın ortasına bir hologram yollamak ve ateşin kaynağını bulmak, veya takipçinizden kaçıp kamuflaj modülünde saklanırken pompalı tüfekle beklemek oldukça keyifli. Bunların haricinde iki tane de taktiksel yetenek seçmeniz gerekiyor. Neye göre bilmiyorum ama taktiksel ve destek amaçlı olarak ikiye ayrılmış bu yan yetenekler arasında oyunu doğrudan etkileyecek çok fazla özellik var. Zırhın hızlı yenilenmesinden limitsiz depar atabilmeye, silahları hızlı doldurmaya kadar hepsi fazlasıyla işlevsel sayısız yetenek var ve böylelikle kendi tarzınıza uygun bir Spartan yaratmanız mümkün. Artık moda olduğu üzere çok oyunculu modda açılabilecek sayısız eşya var. Silahları ve özellikleri açmak nispeten daha kolay ki bunlar rütbe atladıkça kazanılan puanlarla satın alınıyor. Prestiji simgeleyen esas arzu objesiyse elbette ki zırhlar. Farklı seviyelerle gelen zırh parçalarını kullanmak önceki oyunlarda da vardı ancak hiçbir zaman bu kadar detaylı olmamıştı. Çok oyunculu oyunda başarması zor olan ne varsa, neredeyse hepsinin bir ödülü var. Kimi zaman zırhlar için sadece değişik desen seçenekleri açılıyor, kimi zamansa daha önce oyunda hiç görmediğiniz ancak sahip olmak için günlerinizi feda edebileceğiniz kalitede yeni modeller.

Halo ODST ile gelen Firefight modunu hatırlarsınız; belirli harita ve zorluklarda oyuncular yapay zekâya karşı bazı görevleri ortaklaşa yerine getirmeye çalışıyordu. Firefight modu *Halo 4*'de tamamen elden geçirilmiş ve Spartan Ops adıyla ve ilgi çekici bir fikirle yeniden harmanlamış. Oyuna belirli aralıklarla Spartan Ops görevleri ekleniyor ve bu görevler yıldız gemisi Infinity'nin öyküsünü anlatıyor. Başta ciddi uzaylı tehditlerine karşı üretilen bu gemi, savaşta yetersiz kalınca keşif görevlerine gönderiliyor ve farklı sektörlerde bulunan Halo yapılarını araştırması isteniyor. Ben bu yazıyı yazarken yalnızca üç bölüm açılmıştı ancak öykünün hiç fena gitmediğini söyleyebilirim. Dilerseniz Spartan Ops'u tamamen atlayıp sadece bölümlerini de izleyebilirsiniz. Bölümlerin tamamı gayet detaylı hazırlanmış kaliteli CGI filmlerden oluşuyor, seslendirmeleri de animasyonları da gayet iyi. Özetle, oyunu satın aldıysanız Spartan Ops'a mutlaka göz atmanızı salık veriyorum.

GELECEĞİN SÜPER KAHRAMANI JOHN

Halo 4'ü bitirir bitirmez bu incelemeyi yazmaya başladım ve şu noktada oyunun bende yarattığı gaz yavaş yavaş geçmeye başlıyor. Yazdıklarımın hiçbirinden pişman değilim, ama yine de 343 Industries'in beceremediği bazı şeyler de yok değil. Örneğin, bilenler bilir, *Call of Duty*'lerin neredeyse hiçbir yenilik katmadan ortalama üstü bir senaryoyla aynı oyunu oyunculara yıllardır yedirmelerine fazlasıyla gıcığımdır. *Halo 4*'de



"EYVAH, BEN İLK ÜÇ OYUNU OYNAMADIM!"

Yakın tarihe kadar ülkemizde Xbox resmi olarak satılmadığından, Halo'ya dördüncü oyundan başlamak sizi korkutabilir. Korkmayın. İlk Halo oyunları bir üçlemeydi ve Halo 4'den itibaren çıkacak oyunlar kendi içinde yeni bir seri oluşturacak. Önceki oyunlarda neler olduğunu merak ediyorsanız internetten yapacağınız küçük bir araştırma kafanızdaki soru işaretlerini geçiştirmek için yeterli olacaktır.

Daha fazla bilgi istiyor, özellikle de oyunun kötü adamı Didact'ı merak ediyorsanız, Forerunner serisi adı altında çıkmış kitaplara göz atabilirsiniz. Halo: Cryptum ve Primordium adı altında çıkan kitaplar dolaylı yoldan Forerunner'ların neden ortadan kaybolduklarını ve Didact'ın amacının altında yatan sırrı anlatmaktadır.



Flood'a ne yazık ki şimdilik sadece çok oyunculu modda denk geliyoruz

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Muhteşem senaryo
- ✔ Nefes kesen bölüm tasarımı
- ✔ Çatışmalar, araç çeşitliliği
- ✔ Ömrü bitmeyen çok oyunculu mod
- ✔ Spartan Ops
- ✖ Seriye fazla yenilik getirmiyor



Halo'da birkaç silah haricinde en güçlü silah diye bir kavram yok. Her silahın ve tabancanın etkili olduğu bir durum var.



Forerunner yapılarına oyunda bolca "denk geleceksiniz".

böyle bir durum yok, ancak yapılan yeniliklerin yeterli olmadığını ve yeterince risk alınmadığını düşünüyorum. Muhteşem grafiklerin haricinde, oyunda sıra dışı diyebileceğim fazla bir şey bulunmuyor. Promethean silahları ve yeni bir araç eklenmiş, hepsi bu. Bazen sadece HD'ye uyarlanmış gibi hissettirse de *Halo 2*'den yenil nesil konsollarda *Halo 3*'e geçiş muazzamdı. Burada anlatılan öykü Master Chief'e ait olmasa, çıkarılan sürümün *Reach* veya *ODST* gibi bir ara oyun olmaması için fazla neden göremiyorum. Yanlış anlaşılmasın, *Halo 4*'ü oynadığım her andan muazzam zevk aldım ve askere gitmeden oynadığım son oyun olduğu için de çok mutluyum. Yine de bir şekilde içimdeki şaşırtılmak, şımartılmak isteyen oyuncunun yeterince tatmin olmadığını söylesem yalan olmaz.

Halo 4 gerek tek kişilik, gerekse çok oyunculu moduyla mevcut konsollara çıkmış en iyi FPS olmuş. Öğrenmesi ve oynaması kolay. İster tek başınıza, isterseniz arkadaş grubunuzla aylarca oynayabileceğiniz bir oyundan bahsediyoruz. Yakın zamanda Xbox aldıysanız ve oyun seçimi konusunda kararsızsanız, Halo'yu hiç tereddüt etmeden sepetinize atabilirsiniz.

Halo 4 > Halo Reach > Killzone 3



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Yılın en iyi oyunlarından biri, adeta bir sanat eseri.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

- → **Tür:** FPS
- → **Yapım:** 343 Industries
- → **Dağıtım:** Microsoft
- → **Kutulu Fiyatı:** 169 TL
- → **Dijital İndirme:** -
- → **Yaş Sınırı:** 16+
- → **Dahası İçin:** www.halowaypoint.com/halo4



Yaratık modelleri bu hızla gelişmeye devam ederse Halo 7 çıktığında başımız belada demektir.





Çarşıdan aldım PS3, eve geldim Vita!

PlayStation'ın yeni güzelliklerinden biri de Cross-Buy sistemi. PS3'ünüze aldığınız bir oyunun, desteklenen Vita sürümüne bedavadan sahip olabiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken PlayStation menüsünden diski seçip oyunu Vita için açmak. Oyunu dijital olarak aldıysanız herhangi bir işlem yapmanız gerekmiyor. Oyun zaten indirme listenizde hazır bekliyor.

Oyunun Vita ve PS3 sürümleri arasında neredeyse hiçbir fark yok. İki sisteme de oyun almış olduğunuzu düşünürsek Cross-Buy pek çok oyuncuya Vita almak için iyi bir neden verecek gibi görünüyor.

AYNI RENKLERİN DÜŞMANLIĞI -ALİ SEZGİN

TÜRKİYE'DE ADAM GİBİ oturmuş bir Nintendo kültürü olmamasını tuhaf buluyorum. SNES ve NES tamam ama ondan sonra gelen Nintendo 64'ün varlığı bir şehir efsanesinin ötesine geçemiyor. Konsolun kendisi bir yana, beraberinde getirdiği ve modern oyunlara ilham veren klasiklerin bilinmiyor oluşu asıl üzen beni. *GoldenEye* olmasaydı *Halo* olmayacaktı belki de. *Legend of Zelda: Ocarina of Time* döneminin öyle ötesinde bir oyundu ki kendi türüne imza attığı bile söylenebilir. Hepsinden öte *Smash Bros.* vardı, Nintendo oyunlarının kahramanları bir araya gelip birbirini platform temalı bölümlerden aşağıya atmaya çalışıyordu. Bunun son derece eğlenceli, havalı ve de eşsiz bir deneyim olduğunu düşünüyordum. *GoldenEye* kopyalanabilir, *Zelda*'nın taklitleri yapılabilirdi; ama *Smash Bros.*'a taklitçi damgası yemeden çökmenin mümkün olduğunu sanmıyordum. Yanılmışım. Bu konuda *PlayStation All-Stars Battle Royale*'in bana öğrettiği bir şey varsa o da hiçbir şeyin taklit edilemeyecek kadar özgün olamayacağı olsa gerek.

Firmaların birbirinin teknolojilerini veya oyunlarını taklit etmelerine kızamayacak kadar uzun süredir bu sektörün içindeyim. Ortaya çıkan ürün kaliteliyse ve ucuz bir kopya olmaktan fazlasını yapıyorsa neden sinirleneyim ki zaten. O yüzden *PlayStation All-Stars*'ın *Smash Bros.*'u neredeyse birebir kopyalayan bir oyun olduğunu söylemek o kadar da gücüme gitmiyor. Sony'nin özellikle mevcut nesille beraber ikonlaşmış karakterlerini bir araya getirip onları birbirine kırdırmak fena fikir değil özünde. *Battle Royale*'in adı üstünde, mantığı oldukça basit: Oyuncuların başkalarını döverek doldurdukları çubuklarla süper hareketler yaparak birbirini öldürmelerine bakıyor olay. Süper barlarının üç seviyesi var ve tahmin edebileceğiniz üzere geliştikçe daha güçlü hareketler açılıyor. Örneğin Kratos ilk seviyede Olimpos kılıcını önündeki sınırlı bir alana savururken, üçüncü seviyede yaklaşık on saniyeliğine yenilmez hale gelip aynı kılıçla hasımlarını kovalayabiliyor. Süper hareketler dışında oyuncuları öldürmenin bir yolu yok, dolayısıyla olay tamamen mümkün olduğunca hızlı şekilde komboları dizmeye bakıyor. Kafanızda *Marvel vs. Capcom* veya *Tekken* gibi karmaşık oyunlar canlandıysa içiniz rahat olsun. Hareketlerin tamamı çok kolay ve tuşlara rastgele basarak bile çoğu oyuncu iyi kötü bir şeyler yapabilir. İnternet üzerinden oynanan maçlarda ne yaptığını bilen oyuncular işi götürüyor elbette.



Chop Master Onion'ın dojosu böyle zulüm görmemiştir.

PARAPPA'YI PATAKLAYAN KRATOS

Oyunun kadrosu bir hayli geniş ama ne kadarının PlayStation markasıyla özdeşleşmiş isimler olduğu konusunda şüphelerim var. Kratos veya Nathan Drake böyle bir oyuna koyulabilecek ilk isimlerden şüphesiz. Bunun haricinde iyisiyle kötüsüyle *Infamous*'ın Cole Mcgrath'ı, bir dönem PlayStation'ın sembolü olmuş Toro, Jak & Dexter, Ratchet & Clank gibi güzel karakterler de var. Buraya kadar sorun yok ama bundan sonrası tartışılır. *BioShock*'dan Big Daddy gelmiş mesela. Özünde böyle bir dövüş oyununda görmek isteyeceğim bir karakter ama PlayStation'a özel denmesi biraz komik olmuş, özellikle de *BioShock*'ın ilk çıktığı dönemde Xbox'a özel olup bu konsolla üne kavuştuğunu düşünürsek. Onun yanı sıra *Killzone*'un Radec'i, *Heavenly Sword*'un Nariko'su gibi dövüşçüler de mevcut ama bunların da o kadar All-Star olduğunu düşünmüyorum. Koskoca *Killzone*'da benim aklıma gelen ilk karakter Radec değil mesela. PlayStation 3'ün ilk döneminde çıkan bir oyun olan *Heavenly Sword*'un da o kadar bilindiğini sanmıyorum. *Tekken*'in PlayStation'a özel olduğu dönemlerden fırlayıp gelmiş Heihachi Mishima güzel bir ekleme olmuş, ona laf etmek benim haddime olamaz. Henüz çıkmamış *Metal Gear Rising*'in Raiden'ı ve *DmC*'nin yeni Dante'sineyse gerek var mıydı bilemiyorum açıkçası. Dante dediğin beyaz saçlı Sparda'nın öz evladıdır yani. Böyle ergen triplerindeki Dante'ye ısınmam için önce oyunu oynamam gerekecek galiba.

Bazı seçimlerin şaibeli olduğunu düşünsem de yirmi karakterlik, ortalamanın üstünde bir liste var. Sly ve Fat Princess gibi vur-kaç taktiklerini uygulayarak zarar veren tipler olduğu gibi, Radek gibi topuyla tüfeğiyle uzun mesafeden ölüm yağdıran karakterler de bulunuyor. İşin güzel yanı, bölümler dinamik olarak değiştiği için oyunun başında avantajlı olan bir karakter daha sonra dezavantajlı duruma düşebiliyor. *LittleBigPlanet*'ın Sackboy'u örneğin sürekli bir şeyler çıkartarak yine uzun mesafeden iş gören bir karakter. Yanına yaklaşmaya çalışırsanız

Oyunun büyük kötüsünü tanıdınız mı? Kendisi PSone zamanında yaklaşık iki haftalığına markanın maskotu olmuştu.





Hades'i ve Patapon'ları bir başka oyunda bir arada görebileceğinizi sanmıyorum.

fan olsun, elektrikli yer panelleri olsun bir sürü tuzağı da hazır bulunduruyor. *Uncharted 3*'ün o ünlü uçak bölümünün canlandırıldığı bölümün başında zavallı Sackboy daracık hangar deposunda Kratos ve Dante gibi yakın dövüşte art arda darbeleri dizen karakterlere karşı fazla bir şey yapamıyor. Ancak hangar kapısı açılıp zincirlenmiş araçlar havada uzun bir platform oluşturduğunda işler tersine dönüveriyor.

Bölümlerden bahsetmişken, oyunun bir diğer güzelliği de burada ortaya çıkıyor. Karakterlerin birbiriyle kapışması yetmezmiş gibi bir yandan da bölümlerle çatışıyor. Oyuncular Hades'in evinde onun huzurunda dövüşürken, devasa boyutlardaki Hades'in sersemletici darbelerini de savuşturmaları gerekiyor. Buraya kadar sorun yok, ancak birkaç saniye sonra bu sahnede olabilecek en alakasız tipler olan Pataponlar arkada belirip önce Hades'e, daha sonra da oyunculara oklarla saldırmaya başlıyor. Arka planda olup biten çok fazla olay var ve oyuncular gözlerini dövüşten ayırıp, dikkatini biraz olsun detaylara vermezse ciddi sorunlar yaşayabiliyor.

DURUN SİZ KARDEŞSİNİZ!

PlayStation All-Stars Battle Royale, *Smash Bros.* kadar olmasa da onun verdiği tadı iyi kötü veriyor. Ancak onun kadar özenle yaratılmış bir oyun değil. Karakterler arası dengeler çok iyi değil, süperleri tutturmak çok zor ve üstüne üstlük son on, hatta abartmıyorum, on beş yılda gördüğüm en kötü arayüze sahip. Superbot Entertainment ve Sony Santa Monica neredeyse oyun oynanabilir hale gelir gelmez üzerinde uğraşmayı bırakmış.

İşin dövüş kısmı çok eğlenceli, hele ki bir arkadaş grubu içinde çok ciddiye almadan takılıyorsanız. Yahu ama o kadar oyun yapmışsınız, kazanma animasyonları bile bu kadar mı baştan savma olur? *All-Stars*'ın kaotik yapısından bahsetmeye gerek duymuyorum zaten. Ne yaptığınızı biliyor olmanız geriye kalan oyunculara karşı üstün gelmeniz konusunda şansınızı artıracaktır elbette, ama bu hiçbir şeyi garantilemiyor. Alakasız olarak yapılan süper hareketlerden birine rastgele denk gelirsiniz, harita siz beklemeden değişir veya o kalabalığın içinde tahmin edilemeyecek bir başka şey olur. Kaybederken bile eğlenmeyi bilmiyorsanız bu oyun kesinlikle size göre değil.

PlayStation All-Stars Battle Royale, evinizde stres atmak için tek başınıza açmak isteyeceğiniz türden bir oyun değil. Muhtemelen internet üzerinde oynayacağız maçlar bile aşağı yukarı bir hafta sonra sıkıcı hale gelecek. Öte yandan ne zaman ki evinizde 3-4 kişi toplanırsanız, ne zaman oyun günü yapmaya karar verirseniz hem sizin hem de arkadaşlarınızın oynamak isteyeceği ilk oyun bu olacak. *Smash Bros.*'u tanımlamak gerekseydi yine aşağı yukarı aynı cümleleri kurardım ki bu da *All-Stars*'ın başka hiçbir şey olamasa bile başarılı bir taklit olduğunu gösteriyor. Keşke tek kişilik içeriğe ve oyunun dövüş dışı genel yapısına da biraz daha özen gösterilseymiş.

İki elektrik kullanıcısının yıldırımları çarpışıyor. Ne yazık ki sonuç tahmin ettiğiniz kadar epik değil.



→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Superbot Entertainment → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu:** - → **Dijital İndirme:** 90 TL → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** playstationallstarsbattleroyale.com

Olağandışı şüpheliler

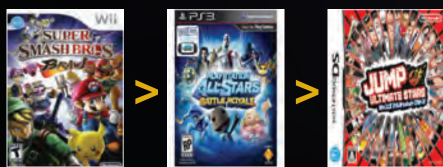
Oyunun karakter listesi dolu dolu olmasına rağmen, biraz da ticari kaygılarla çok da duygusal olmayan seçimler yapıldığını düşünüyoruz. Bu oyunu biz yapıyor olsaydık, kesinlikle şu üç karakteri es geçmezdik:

Cloud Strife: Oyuncular PlayStation serilerinin en önemli oyununu seçseler en sık verilen yanıtlardan biri Final Fantasy VII olurdu herhalde. PlayStation'ın yıldızlarının bir araya geldiği bir oyunda Cloud'un olmayışının mantıklı bir açıklaması yok.

Croc: Neden bilmiyorum ama benim Croc'a özel bir sevgim var. Mario'nun Nintendo 64 ile ortalığı kasıp kavurduğu o günlerde Sony'nin elinde Croc vardı. Electronic Arts tarafından yaratılan bu sevimli timsahın oyunları pek iyi olmamakla beraber, gariban oyuncunun Mario'su olarak iş yapıyordu.

Lara Croft: Biliyorum, Lara Croft pek PlayStation ile özdeşleşmiş bir isim değil. Ama zaten oyundaki isimlerin yarısının PS ile alakası yok. O yüzden hazır saçmalamışken en azından oyunda olması keyif verecek bir karakter olan Lara Croft'u listeye eklemek istedim. Drake ile kimin orijinal macera avcısı olduğu konusunda edecekleri kavgayı görmek isterdim.

Super Smash Bros. Brawl > PlayStation All-Stars > Jump Ultimate Stars



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Grup halinde oynayınca eğlendiriyor ✔ Fazlasıyla dolu içerik
✔ Bölüm tasarımları eğlenceli
✖ Görsel açıdan tatsız, zevksiz ✖ Menüler rezalet ✖ Tek kişilik içerik yetersiz ✖ Karakter dengesi hak getire

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Bu kadar karakteri bir araya getirip de adam gibi bir oyun yapamasalar kızardım.

7,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



PAZARDAN ALDIM NEED FOR SPEED, EVE GELDİM BURNOUT

–GÖKTUĞ YÜKSEL



HERKESE SELAMLAR, sevgiler arkadaşlar... E3'ten bu yana heyecanla beklediğim NFS Most Wanted en sonunda çıktı, ben de yırtık dondan çıkarttım biriktirdiğim paraları ve de oyunu hemen alıp incelemesine koyuldum... Şimdiye kadar hiçbir NFS'i es geçmedim; sadece oynamak açısından değil, incelemek açısından da.

Bildiğiniz üzere NFS, borsa gibi inişli çıkışlı gidiyor. Şimdi oyun tarihi geyiği yapmaya gerek yok ama benim açımdan son zamanlarda çıkan en iyi NFS, Shift (ilki) ve birkaç sene önce yine Criterion'ın yaptığı Hot Pursuit'ti. Nasıl ki amcamlar Hot Pursuit'te "geriye dönüş yapalım, gelişmiş teknolojili nostaljik akım yaratalım" demişlerdi, bu sefer de 2005'in en popüler yarış oyunlarından ve bence yeni konsol neslinin en iyi NFS oyunlarından biri olan Most Wanted'a dönüş yapmak istemişler. Ama sanırım o dönüş sırasında içinde bulundukları otobüs ters viraja saptı. Herhalde şoför gece tuvalet molasından sonra karanlıkta otobanın ters tarafına girdi ve esas Most Wanted'a dönüş falan olmadı. Hatta bu şoför cidden sarhoş olmalı ki oyun iyice yoldan çıkıp NFS yerine Burnout Paradise'a dönüş yapmış. Açıkçası oyunu sevmiş olmama rağmen bu durum beni pek de mutlu etmedi, sebeplerini birazdan açıklayacağım... Hatta sonraya bırakmayayım, hemen açıklamaya başlayayım...

FAIRHAVEN'A HOŞ GELDİNİZ

Hepimiz bu oyunun Burnout'a çok benzeyeceğini, hatta "Burnout'un markalı arabalı olanı" olacağını biliyorduk. Bu yüzden oyuna girince kendimi Burnout Paradise'ın açılışını izliyor gibi hissettiğimde pek de şaşırmadım. Burada Paradise City yerine Fairhaven City var tabii. Ama her şey tam bir kopyala yapıştır olmuş. Seksi sesli bir bacımız konuşuyor, "hoş geldiniz" falan diyor ve lafı fazla uzatmadan "herkes yarışıyor, sen de yarış, senin neyin eksik" gibi bir moda giriyor.

Oyunda konu monu yok yani arkadaşlar. Derhal "bu şehirde herkes yarışıyor, sen de yarış" diyor kadın... E be bacım, ne için yarışacağız, niye yarışacağız, ne elde etmeye çalışıyoruz? Yani mesela askerde komutan beni mutfağa götürüp altı çuval patatesin yanına oturtsa ve "Çavuş Göktuğ, bu patateslerin hepsi akşama kadar soyulacak, bu hafta patates yemeği vermiyoruz ama yine de soyulacak" dese, bir an şaşırırım, mana ararım, ama sonra da derim ki "demek ki adam benim boş durmamı istemiyor, patates soyduruyor"... Yani onun bile bir sebebi olur. Benzer bir mantığı bu oyunda da yakalamaya çalıştım ama maalesef olmadı. Motivasyon sıfır bir şekilde oyuna başladım arkadaşlar. Eski NFS Most Wanted'da mesela devamlı birinci sıradaki elemandan bahsediliyordu, "o herif şöyledir, o herif böyledir" falan diye. Ve insan ister istemez "vay hıyar ağası vay, ulan ben de yarışıp yükselip senin derecene gelmezsem, sonra da seni ezip altındaki o M3'yi almazsam adam değilim be bilader" diyordu. Güzel bir motivasyon olayı vardı. Hatta hırs yapmıştım, o heriften o M3'yi çekip alana kadar anam ağladıydı, çiçek yollamıştım anneme sonrasında "üzme canını canım annecim, aldım anahtarı hazreti Razor'dan, için rahat olsun" diye... Bu oyunda ise hiiiiç öyle muhabbetlere girmemişler, salıveriyorlar bizi şehre, biz de hem dolanıyoruz hem yarışıyoruz işte... Yine öyle bir liste var yine tabii, topladığınız puanlara göre yükseleceğiniz, ama motivasyon



PC PS3 360 Vita





NEED FOR SPEED'İN EN BÜYÜK SORUNLARINDAN BİRİ SİZİ BEDAVAYA ALIŞTIRMASI, DURUP DURURKEN İYİ ARABALARLA ÖDÜLLENDİRMESİ. HIRS, MOTİVASYON FALAN KALMIYOR İNSANDA.





yok... Bir de kadın şöyle bir laf ediyor: "En çok istenen adam olmak ve yarışları kazanmak için bir sürü arabaya ihtiyacın olacak..." Hayırdır yenge, bir araba neyimize yetmiyor... Zaten en iyi arabalar etrafta başıboş dolanıyor, herhangi bir yükselme falan yok, Most Wanted listesindeki arabalar haricinde, yani birinci olmak için niye bir sürü arabaya ihtiyacım olacak anlamıyorum. Bunu biraz şeye benzettim, benim eve gelenler duvardaki gitarları görüyorlar, epey bir var, bazıları "bunların hepsini çalıyor musun" diyorlar... Ben de "evet, ama hepsini aynı anda çalamıyorum, teker teker çalıyorum" şeklinde saçma bir laf ediyorum... Böyle saçma soruya, böyle saçma cevap.

Oyunda da tek araba ile birinciliğe oturabiliriz, yeter ki araba düzgün olsun. Ha eve gelen birkaç kız daha da saçma bir soru sormuşlardı... Duvarda asılı onlarca gitar görüp de insan neden "Aaa sen gitar mı çalıyorsun" diye sorar ya??? Yok, saksofon çalıyorum da, müzik aletleri dükkanına her gittiğimde yanlışlıkla gitar aldım, ağzıma sokup gitarlara üflemeyi denedim, o da olmadı, ben de duvara astım n'apiym... Bir acayipler ya... Neyse.

SOLDAN GİT, CÜZDAN BULURSUN

Hayatımda cüzdan bulmadım ben. Soluma da baktım sağıma da, ama oyunda cüzdandan daha değerli, yüz bin dolarlık arabalar etrafta yayılmış vaziyette. Yani hiçbir şekilde para biriktirmenize veya ne bileyim araba alıp satmanıza falan gerek yok arkadaşlar. Bulduğunuz araba sizin oluyor. Tabii ki bazı arabalar için seviye atlamanız lazım ama mesela etrafta dolanırken pat diye bir Lamborghini görebilir ve hop diye içine oturup sürmeye başlayabilirsiniz. Bu bazı arkadaşları sevindirebilir ama benim hiç hoşuma gitmedi açıkçası. Çünkü en baba arabaları şans eseri sağda solda bulup kullandıktan sonra daha iyisine ulaşma hırsı kalmıyor insanda. Yine motivasyonu sıfırlıyor yani bu olay. Mesela şu anda yanımda Adriana Lima olsa, odanın öteki ucunda Jessica Biel çağırsa, parmaklarıyla böyle, ses çıkarmadan, içeriden mutfaktan Charlize Theron bağırsa "Göktuğcum, kuru fasulye oldu, hadi gel artık yemek soğuyor" diye... Evet, yorgan lazım bana uyurken, açıkta kalıyor bazen birtakım uzuvlarım, ancak böyle bir olay olsa açıkçası ben iki günde sıkılırım. İnsan her şeyden sıkılan, maymun iştahlı bir yaratık. Zengin olanlar o yüzden sapıtıyor zaten. O yüzden arabaların da böyle sağa sola atılmış olması hiç hoşuma gitmedi. Mesela Aston Martin V12 ile Lancia Delta'yı neredeyse yan yana koymuşlar. Yahu Aston Martin varken kim Lancia kullanır ya... Lüzumsuz işler...



ARABALAR, DETAYLAR VE SÜRÜŞ MOTORU

Her yarış oyunu incelememde bilinen bir gerçeği tekrarlar dururum. Yarış oyunlarındaki en önemli şey tabii ki sürüş motoru, oyundan aldığınız zevk ve oynadığınız oyun türüne göre gerçekçilik veya ekstra eğlence faktörüdür. Açıkçası ben bu oyunda gerçekçilik namına bir şey göremedim. Mesela arabalar dönmemek için inat ediyor gibime geldi. Bir de her aracın kullanımı aynı be hoca. Keşke öyle olmasaydı. Yani ne bileyim, Mustang Boss 302 ile Tesla Roadster'ın sürüşünün ne alakası var şimdi... Ha bak bir detayı atlamamışlar, atlasalar fiyasko olurdu zaten, Tesla'da motor sesi yok, doğal olarak... Başka bir arabadan inip Tesla'ya bindiğinizde kendinizi uçaktan inip planöre binmiş gibi



Kara tren gecikir, umarım şu an gelmez

hissediyorsunuz. Oyunda bile garip bir duyguydu bu, acaba gerçek hayatta nasıl olur?

Oyundaki araba seçeneklerinden memnun kaldığımı belirtmeliyim. Tabii ki Ferrari'ler yok yine ama NFS'in panpası olan Porsche'lerle dolu oyun. Bunların yanı sıra işte artık her yarış oyunun vazgeçilmezi haline gelen Amerikan muscle ve spor arabaları, Viper, Corvette, Mustang, Camaro falan var. Bunlar dışında dört tane Lambo olması benim gibi Lambo hastası birini sevindirdi. Birkaç tane de SUV var oyunda, bu da enteresan bir olaydı... Güzel bir haber vereyim, her yarış oyununa zıpçıktı şekilde dahil olan ve sanırım bir yarış oyununda olması gereken en son şey olan Honda Civic yok bu sefer. O yüzden kaliteli araba sürmek isteyenler bayram edebilirler.

ULAN KEL, MOTORU ÇALIŞTIR!

Fiziksel olarak büyük saçmalıklarla dolu oyun. Örneğin hepimiz biliyoruz, Lambo'ların motoru arkada, ön kaput ise kısacık ve oranın içi de öyle dolu falan değil, hani motor falan olsa anlayacağım da, boş orası. Ama gel gör ki yüksek hızda Lambo'muzla gidiyorken karşımıza çıkan minibüs tarzı bir araca çarptığımızda birden tank moduna giriyoruz. Öteki araç havalara falan uçuyor, bizimkine bir şey olmuyor. Kısa bir kaza gösterisinden sonra kaldığımız yerden devam ediyoruz. Tabii ki oyun Burnout gibi olduğundan kaza sonrası devam etmek oyunun bir parçası ama o basık ve hafif arabayla koskoca minibüsü havaya uçurmamız da biraz garibime gitti. Need for Speed 1'de bile daha gerçekçi bir çarpışma mekanizması vardı. Tabii ki aynı şey polis arabaları için de geçerli. Polis arabalarına istediğiniz kadar gömçürün, kendi arabanıza hiçbir şey olmuyor, tank gibisiniz maaşallah. Polislerle hani şu belgesellerde koçlar koşup koşup kafa tokuşturuyorlar ya, öyle münasebetlere girdim, her zaman kazanan ben oldum.

Ha bu arada minibüs deyince aklıma hep Kemal abimizin o filmi gelir... Şiki Şiki Baba sahnesi özellikle... Herkes gülerken birden bağırıp "Ulan kel, motoru çalıştır" demesi beni her daim güldüren ve güldürecek bir sahnedir. Kemal abimi çok seviyorum... Motor deyince klasik bir "Gök++ konudan konuya zıplaması" yapacağım ama nasıl ki Burnout Paradise'da sonradan motorsiklet eklentisi çıkardılar, bunda da öyle bir şey yaparlar ve oyuna Ducati ve Harley-Davidson koyarlarsa, oyun benim gözümde biraz daha önem kazanır. Bu iki markaya hastayım...

YAPAY ZEKÂ YAPMAMIŞ ZEKAİLER

Oyunda yapay zekâya rastlayamadım arkadaşlar. Özellikle trafik beni kıl etti. Adamlar sizi görmüyor. Daha doğrusu görüyorlar da sanırım öyle bir programlanmışlar ki, trafikteki arabalar sizin sadece farlarınızı görüyorlar. Bunu denemek için arabamı karşı şeride diklemesine park ettim. Her gelen araba haşırt diye geçirdi. Durmak falan yok. Sanki ben orada yokmuşum gibi langır lungur geçiriyorlar. Tabii aynı şey trafikte başka yerlerde de oluyor. Bu olay biraz giribime gitti... Polislerin de pek zeki olduğunu söyleyemeyeceğim.

Bunca şikayetime rağmen açıkçası ben oyunu beğendim arkadaşlar. Bir NFS oyunu olarak değil, ancak bir "Markalı Arabalı Burnout Oyunu" olarak beğendim. O kadar isterdim ki oyunun "Burnout" ismiyle piyasaya çıkmasını... Bence daha büyük sükse yapardı çünkü Burnout sevenler zaten oyuna saldırırlardı ve de "Aaaa en sonunda Lamborghini ile bina tepesinden uçuş yapabileceğim" diye sevinirlerdi. Belki Burnout'a göre biraz yavaş bulurlardı ama kesin bir gerçek var; bu oyunun Need for Speed ile alakası yok!!!

Tabii ki NFS'lerde grafiklerin kötü olması diye bir şey yok. NFS World hariç, şimdiye kadar çıkan hiçbir NFS'te grafiklerin günümüz teknolojisinin gerisinde kaldığını görmedim. Aynı şey bu oyun için de geçerli. Her şey çok güzel gözüküyor. Gerçi birtakım efektleri biraz fazla abartmışlar. Kıvılcımlar falan çok fazla mesela. Mangal mı yakıyoruz, yarış mı yapıyoruz anlayamadım. Ha hazır aklıma gelmişken, oyunda sadece iki tane kamera açısı var. Bu da kalbimi kırdı bu serin sonbahar akşamında. Resmen bir kasım gecesi dalından düşüp sağdan sola sallanan bir kuru bir yaprak gibi salladılar yüreğimi ve NFS serisine beslediğim narin duygularımı...

SINGLE'I GEÇ, MULTI'YE GEL

Autolog 2'yi de unutmamak gerekir. Gerek hız kameraları olsun, gerekse uçarak kırdığınız reklam panoları olsun, ne kadar hızlı, yetenekli veya uçabilen bir şoför olduğunuzu online ortamda bütün arkadaşlarınıza kanıtlayabiliyorsunuz. Zaten oyunda tek kişilik modda dediğim gibi pek bir motivasyon olmadığı için oyun daha ziyade multiplayer ve bu Autolog olayı için tasarlanmış gibi görünüyor... Gerçi bir noktadan sonra sizin veya arkadaşlarınızın kelle-i şeriflerinin resmini her reklam panosunda görmek bayabiliyor ama işte öyle yani...

NFS oyunlarının en büyük özelliklerinden biri de, yaklaşık 17 seneden falan bahsediyorum, oyun tarihinin en iyi soundtrack'lerinden birine sahip olmasıdır. Valla FIFA ve NFS, benim çocukluğumdan şu günüme kadar birçok yeni şarkıyı keşfetmemi sağlamıştır. Ama bu defa diğer şarkılar arasından sivrilen ahım şahım bir parçaya rastlamadım ben açıkçası.



Yağmur yağmış beyler, heyecana gerek yok



Mangalı yaktık panpalar, etleri getirin.


Bana ayak yapma, sabah güneşinin kime vurduğunu iyi biliyoruz sevgili Criterion.

BÜYÜKTÜR, KÜÇÜKTÜR

Şimdi bildiğiniz üzere her yazımızda incelediğimiz oyunu benzer iki oyun ile karşılaştırıyoruz arkadaşlar. Bütçesi sınırlı olan arkadaşlar da belki bizim şahsi fikirlerimize göre yapıyorlardır oyun yatırımlarını. Kim bilir... Ama ben bu oyunu neyle karşılaştıracağıma tam karar veremedim. Şimdi mesela hemen hemen bir hafta arayla çıktığı için Forza Horizon ile karşılaştıracaktım. Ama Forza zaten bundan daha da NFS bir oyun olmuş, o yüzden tarzları farklı gibi gözüktü gözüme. Bu





Bunlar da bir şey mi, biz hayatta ne dikenli yollardan geçtik be hafız.

Forza Horizon  > NFS Hot Pursuit  > NFS Most Wanted 

arada Horizon bundan çok daha iyi bir oyun bence, orası ayrı. Sonrasında "aynı marka" diye en son NFS oyunu olan NFS The Run ile karşılaştırayım dedim, ama The Run daha bir NFS'imsi bir oyundu ve çoğu kişi The Run'ı sevmemesine rağmen, açıkçası ben o oyunu bundan daha çok beğendim. Sonrasında "madem öyle, bari Criterion'ın son NFS oyunu ile karşılaştırayım" dedim, yani Hot Pursuit ile. O da çok kolay oldu, çünkü Hot Pursuit bunu ezer geçer... İyi bari ben de "Burnout Paradise" ile kıyaslayayım dedim. Ama maalesef o oyunu da bundan daha iyi buluyorum, çünkü o saf bir Burnout. Arabaların akordiyon gibi katlanmasından tutun, imkan sınırını zorlayan hızlara, ondaki oyun modlarına kadar. Son olarak "en iyisi bari aynı ismi taşıdıkları için NFS Most Wanted – 2005 ile karşılaştırayım" dedim. Sonuç yine aynı oldu, yani bu oyun kaybetti. Her ne kadar grafikler falan tabii ki çok daha iyi olsa da, bu oyundaki "arabaları etrafta bulma" saçmalığı, motivasyon eksikliği, fizik motorunun saçma olması gibi sebeplerden ötürü 7 senelik oyunu buna tercih ettim. Zaten o hâlâ açılıp oynanabilecek kalitede bir oyundur... İşte böyle, hangi benzer oyunla kıyasladıysam NFS Most Wanted geride kaldı. Ama bu demek olmuyor ki oyun vasat, bence gayet eğlenceli olmuş, sadece NFS markası üstüne yakışmıyor, onu belirtmek istedim. Onun dışında oyunu zevkle oynamaya devam edeceğim, sadece ben daha güzel bir şey bekliyordum Criterion'dan, o kadar.

Haa bu arada, geçen ay nasıl olduysa sayfa tasarımı aşamasında bir karışıklık olmuş ve NBA yazımda bir şekilde NBA Live, NBA 2K13'den daha güzel şeklinde bir şey basılmış. Ne Serpil ne de ben anlayabildik bunu. Öyle bir şey yazmadığımı ve de düşünmediğimi belirtmek isterim. Grafik aşamasındaki bu hata yüzünden dergimiz adına sizlerden özür dileriz. Sıralamam NBA 2K12 > NBA 2K11 > NBA 2K13 şeklindeydi. NBA Live serisiyle ilgili herhangi bir kıyaslama yapmamıştım. Tabii bu arada hâlâ o Jay Z denen soytarının o oyunu öyle rezil etmesine inanamıyorum. Umarım yarış oyunlarına el atmazlar o hiphopçu insanlar...

HIZ İHTİYACIMIZ SÜRÜYOR

Evet, bu seneyi de bu NFS oyunuyla geçirdikten sonra artık önümüzdeki seneye bakmaya başladım ben. Aslında Shift'in yenisini çıkarıp adam gibi bir şey yapsalar ve GRID 2'ye rakip olsalar muhteşem olur bence. Tabii ki önümüzdeki sene yeni bir NFS çıkacak ama nasıl bir oyun, hangi konseptte olur onu henüz bilmiyorum. Seneye çıkacak olan oyun PC'ye gelecek 20'nci NFS olacak, o yüzden aşırı bir önem taşıyacağı da bir gerçek. Dolayısıyla ben şimdiden heyecanlanmaya başladım. Hele ki E3'te yeni Xbox ve PS4 duyurulacak zaten. Çıkış oyunu olarak bir de NFS duyurulsa vallahi dadından yinmez! Ama o zamana kadar da bir sürü oyun var elimizde zaten.

Dediğim gibi ben Most Wanted'ı beğendim ve sizlerin de zevk alarak oynayacağınıza inanıyorum. Bundan daha güzeli de var tabii ama o da sadece Xbox sahiplerine özel bir oyun olan Forza Horizon. İşte birkaç aya GRID 2 çıkar... Ayrıca Project Cars Racing diye bir oyun çıkacak, biliyorsunuzdur belki. Onun yanı sıra rFactor 2 ve RaceRoom da yine heyecanla beklediğim oyunlardan. Hele bir de yeni konsollarla beraber Forza 5 ve GT6 duyurulsa... Uffff... Yani araba ve sürüş manyağı olan ben ve aynı arzu ve zevki kalbinde taşıyan siz yarışseverler için bugün de, yakın gelecek de çok parlak. O yüzden suratımda güzel bir gülümseme ile bu yazıyı sonlandırıyorum. Bu oyunu da size bir NFS olarak değil, Burnout: Most Wanted olarak öneriyorum...



Gel gel sarışınım gel

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Criterion → **Dağıtım:** EA - Aral → **Kutulu Fiyatı:** 160TL → **Dijital İndirme:** 150€ (Origin - PC sürümü)
→ **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** http://www.needforspeed.com/

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Araba listesi ✔ Grafikler ✔ Burnout hayranlarına güzel sürpriz
✖ Motivasyon eksikliği ✖ Kamera açısı eksikliği ✖ Sürüş motoru

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Eğer yeni bir NFS oyunu için heyecanlandıysanız, tutun nefesinizi bir kaç ay daha, eğer "2008'den beri Burnout'a hasret kaldık" diyorsanız, buyurun.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Rocksmith

AUTHENTIC GUITAR GAMES

PLASTİĞE ALERJİSİ OLANLARA -GÖKTUĞ YÜKSEL

ROCKÇI GENÇLER, hepinizi devil horn'larımla selamlıyorum öncelikle! Daha iki-üç sene öncesine kadar "müzik oyunları" satış rekorları kırıyor, biri bitmeden diğeri başlıyordu. Guitar Hero ile başlayan bu tufan, sonrasında Rock Band'le, sonrasında da Band Hero, DJ Hero, şu hero bu hero diye devam etti.

Guitar Hero'yu ilk gördüğümdeki tepkim "Ne gerek var lan, ben normalde zaten gitar çalıyorum" şeklindeydi. Ama sonrasında ben de bu furyanın bir parçası oldum ve açıkçası bu oyunların çok da zevkli olduğunu düşünmeye başladım. Aslında hâlâ Rock Band her hafta yeni şarkılar piyasaya sürmeye devam ediyor, 1000 şarkıyı aştı adamlar. Ama herkes gibi onlar da farkında; bu oyunlar popülaritesini kaybedeli çok oluyor. BestBuy falan gibi büyük dükkânlarda o büyük kutuların yerinde şimdi yeller esiyor. 3-5 sene boyunca bir saman alevi gibi parlayıp sönen o oyunlar, hayatımızı güzelleştirdi.



Oyuna alışmak biraz zaman alabiliyor.

Şimdi inceleyeceğim Rocksmith ise "Plastik gitar kesmiyorsa gerçek gitarınızı bağlayın o zaman hacı abiler" fikrinin hayat bulmuş hali. Aslında Amerika'da geçen sene çıkmış olan oyun, Serpil'den öğrendiğim üzere Avrupa'da ve dolayısıyla Türkiye'de henüz yeni çıkmış vaziyette. Geçtiğimiz sene sadece gitar versiyonu olarak çıkan Rocksmith, bu sene bu formüle basgitar opsiyonunu da ekleyip hem Amerika'da hem de Avrupa'da yeni bir oyun olarak piyasaya çıktı. Müdürüm Serpil de hemen bana haber verdi ve ben de oturdum klavyemin başına...

GET READY TO ROCK

Dediğim gibi oyunda plastik gitarları bir kenara bırakıyoruz ve gerçek elektro gitarımızı bilgisayarımıza veya konsolumuza bağlıyoruz. Oyun kendine has, özel bir kablo ile geliyor: Real Tone kablosu. Bu kablonun bir ucunu tahmin ettiğiniz gibi gitarınıza, diğerini USB portunuza takıyorsunuz. Ben bir ucunu tost makinesine, diğerini ütüye bağlamayı denediğimde ne gömlekler ütülendi ne de tost makinesi duble kaşarlı, pastırmalı tost yaptı. Ben de çaresizce gitara ve PS3'e bağladım... Oyun otomatik olarak algılıyor kabloyu ve gitarınızın yolladığı sinyal bilgisayara (veya konsola) çok başarılı olarak gidiyor. Hemen solak mı sağlak mı olduğunuzu soruyor oyun. Sonrasında penayı nasıl tutmanız gerektiğini falan gösteriyor. Sonra basgitar mı, normal gitar mı çalmak istediğinizi soruyor. Yani olur da biri size bası vermişse, artık bas çalacaksınız, gitarı vermişlerse o zaman oyun kendini altı tele göre ayarlıyor... Ha bu arada basgitarınız yoksa, normal gitar kullanarak da bas çalabiliyorsunuz ama bir halta benzemiyor tabii... Sonrasında gitarınızın headstock'ının şeklini seçiyorsunuz, işte oyun da seçiminize göre oyun boyunca tuning peg'leri ekranda ona göre gösteriyor.

Yeni tür bir oyun çıktığında, nasıl oynandığını anlatmak cidden çok zor olabiliyor. Şimdi ben burada "işte ekranda 6 değişik tel var, orada notalar üç boyutlu olarak gözüküyor" falan desem de boş işler bunlar. O yüzden oyun videolarını sağdan soldan izleyerek görebileceğinizi düşünüyorum. İşleyiş ise diğer müzik oyunlarına çok benziyor. İşte ilk önce basit şarkılarla başlıyoruz, sonradan konserler veriyoruz, encore mankoğr olayına giriyoruz, öyle devam ediyor. Puan kazanıyoruz, yeni şeyler açıyoruz, bu şekilde oyunda ileriki seviyelere geliyoruz.



Arayüz aslında göründüğü kadar kafa karıştırıcı değil.

PARÇALARIM BÖYLE PARÇA LİSTESİNİ

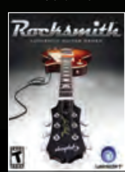
Oyunda hoşuma gitmeyen şeylerden biri maalesef şarkı seçimleri oldu. "Satisfaction", "Sweet Home Alabama", "In Bloom" gibi klasikler ve "Song 2", "Take Me Out" gibi sonradan çok popüler olan şarkılar oyunda yer alsa da ne yazık ki şarkı listesi Guitar Hero veya Rock Band kütüphanesinin yakınından bile geçemez. Her ne kadar Rocksmith için de indirilebilir içerik sunuyor olsalar da dediğim gibi Rock Band'i veya Guitar Hero'yu yakın zamanda yakalayabileceklerini sanmıyorum. Ancak bir de şöyle bir olay var, mesela Guitar Hero'da bir şekilde o Dragonforce şarkılarını bile çalabilenleri görüyoruz. Bu tür ultra arkadaşlar kaç tane Redbull içiyor veya kaç gece Xbox başında sabahlıyor bilmiyorum ama düşündüğünüzde mesela Dragonforce zaten tatsız, sadece hızdan ibaret bir grup. Kaliteli gruplar söz konusu olduğundaysa mesela Megadeth parçalarını, ne bileyim mesela Hangar 18'i Rocksmith'de çalabileceğimizi düşünmüyorum. Yani Hangar 18'i normal hayatta çalabilenler bile o hızdaki bir parçayı ekranda tamı tamına çalamaz bence. Ha, şar-

Rock Band



>

Rocksmith



>

Rock Revolution







Ulan yine mi çıktınız karşıma!

kıyı yüzde yüz çalarlar, soloları patlatırlar ama ekrandaki notalarla tam uyuşturmak mümkün gözükmüyor. Zaten oyunda öyle çok da zorlayıcı bir parçaya rastlayamadım ben. Ayrıca oyunda ne Megadeth, ne Metallica, ne de AC/DC veya Kreator falan var... Biraz boş bir müzik listesi olmuş. Hele Angela diye bir şarkı var, o nedir be hocam...

Gitarda bastığınız nota ve ekranda gösterilen nota deyince oyundaki en önemli kısımlardan birine geldim. Maalesef az da olsa bir senkron sorunu var arkadaşlar. Gitarda tele vurmanızdan yaklaşık 200-300 milisaniye sonra bilgisayarınızın hoparlöründen ses duyuluyor. Ben oyunu hem PC hem de PS3 için aldım. İkisinde de denedim, ikisinde de var bu olay. Tabii o kablo sinyali aktarıyor, işlemci o notayı işliyor ve efektleri üstüne bindiriyor, o yüzden oluyor bu. Hatta mesela Native Instruments firmasının yazılımlarında falan bile bu olay bazen vuku buluyor. Gitar efektini herhangi bir elektrik devresi üzerinden analog olarak vermek başka, yazılımla vermek başka. Bu konuda araştırma yaptım, yapımcı firma bunun normal olduğunu ve düzeltilemeyeceğini söylüyor. Yani bu gecikmeye katlanmak zorundayız. Aslında o kadar da büyük bir gecikme değil bu, bir saniyenin bilmem kaçta kaçı ama yine de onca senedir normal gitar çalan bir insanın eli, gözü, kulağı gecikmesiz sese alıştıktan sonra bu sorun insanı rahatsız ediyor...

ÇOK GÜZEL HAREKETLER BUNLAR

Oyunda en hoşuma giden şeylerden biri, zorluk seviyesinin parça içinde değişkenlik göstermesi oldu. Yani mesela en basit zorlukta bile başlasanız, oyun sizin gidişatınıza göre zorluğu yükseltebiliyor veya düşürebiliyor. Bence bu sistem gitar çalmayı daha iyi öğrenmeniz açısından gayet faydalı olmuş. Çünkü hep kolay gitseydi sıkılabilirdiniz, zoru seçip bir şey beceremeseydiniz bu sefer de sinirlenebilirdiniz. Bence bu yöntem çok başarılı olmuş, tebrik etmek isterim.

Normal oynanış zaten güzel olmuş dediğim gibi, ancak bununla da yetinmemişler, amcaoğulları oyuna bir de "Guitarcade" diye bir bölüm koymuşlar. Severek oynadığımız arcade oyunlarından esinlenerek, gitar çalmak ile bezenmiş versiyonlar yaratılmış. Çok hoş olmuş bu kısım, şahsen ben 19 senedir gitar çalmaktayım, yani parmaklarım falan zaten alışkın ama buradaki ufak oyunlar hakikaten parmaklarım için çok iyi egzersiz oldu. O yüzden oyunun en büyük artılarından birinin bu bölüm olduğunu söyleyebilirim. Burada toplamda 8 ufak oyun var, benim favorilerimse Scale Runner ve Harmonically Challenged. Tabii ki zombilerin popülaritesi de göz önüne alınmış ve zombi olayı buraya da bulaşmış :) Quick Pick Dash'de rekor kıran bir herif var, onun Jon Schaffer abimiz olduğunu tahmin ediyorum...

GİTAR AŞKI

Gitar aşkı bambaşka bir şey arkadaşlar. Ben dediğim gibi 19-20 sene önce ilk defa Nothing Else Matters parçasını dinledikten sonra "ben de çalacam bunu" demiş ve kendime Lyon marka dandik bir gitar aldırmıştım. Sonrasında işte bir elektrogitar, bir akustik gitar, bas gitar falan derken koleksiyonu geliştirdim ve gitar sevdası hiç dinmedi. Bu oyun da bu sevdayı çok güzel körüklüyor. Oyun içindeki gitarlar, efekt pedalları, o efektleri ayarlayabilmek falan gerçekten çok hoş şeyler. Oyun içinde kazandığımız puanlarla yeni yeni gitarlar alabiliyoruz, koleksiyon yapabiliyoruz. Valla insanın hemen Amazon'a girip daha fazla gitar efekti falan alası geliyor. O açıdan oyunu çok başarılı buldum.

Sonuç olarak çok basit bir kıyaslamayla Rocksmith'in Guitar Hero ve Rock Band'le ilişkisini özetlemek istiyorum: Rocksmith eğer Gran Turismo 5'se, Guitar Hero da Need for Speed'dir arkadaşlar. Yukarıda da belirttiğim gibi oyunda hakikaten gitar çalmak konusunda çok yararlı şeyler öğreneceğinizi tahmin ediyorum. Elinizin alışması, konsept ve teknikleri öğrenebilmeniz için de çok faydalı bir yapım olmuş bu. Oyun içinde hammer-on'lardan tutun slide'lara kadar her tür gitar tekniğini de özel bölümlerden öğrenebiliyorsunuz... Bana arada sırada mail atana arkadaşlar oluyor, "Göktuğ abi, elektrogitara başlamak istiyorum, ne önerirsin" diye, valla artık cevabın Rocksmith olabileceğini düşünüyorum.

Tabii sadece "oyun" olarak bakacak olursanız, kablosunun özel olması ve evde gitarı olmayanların gidip bir de gitar almasını gerektirmesi Rocksmith'i fazla pahalı yapıyor. Yani nereden baksanız temizinden bir 200-300 dolara mal olur. O yüzden Rocksmith'i ben sadece gitar öğrenmek isteyenlere öneriyorum. Açıp şöyle bir eğlenelim, arkadaşlarla parti yapalım falan diyorsanız doğru adres Guitar Hero veya Rock Band'dir arkadaşlar... Rock On!

Ördeklere ölüüüüm...



→ **Tür:** Müzik → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft → **Sistem:** İdeal → **Kutulu:** $80 → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** Yok
→ **Dahası İçin:** rocksmith.ubi.com/rocksmith/

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Gerçek gitar kullanması ✔ Guitarcade ✔ Gitar teknikleri bölümü
✔ Gerçekten bir şeyler öğretebilmesi
✖ Şarkı listesi ✖ Hafif bir lag var ✖ Sunum biraz ruhsuz olmuş sanki

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Gitar çalmayı öğrenmek isteyenler için fevkalade bir yapım... Eğlence peşinde koşanlar ise Rock Band ve Guitar Hero'dan şaşmasın.

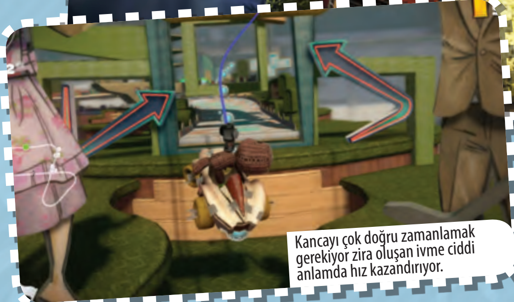
7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

LittleBigPlanet™ KARTING

TURŞUNUN SUYUNUN SUYU - ALİ SEZGİN





Kancayı çok doğru zamanlamak gerekiyor zira oluşan ivme ciddi anlamda hız kazandırıyor.

OFİS HAYATIMIZIN en eğlenceli kısımlarından biri de E3 sırasında Türkiye'de kalan ekiple birlikte oturup sunumları izlemektir. İtiraf edelim ki E3'te duyurulan oyunların bazılarını önceden biliyor oluyoruz, ama bizim de ilk kez gördüklerimiz için kopan tartışmaları görmenizi çok isterdim. Bu oyun tutar/tutmaz geyiklerinden, senenin galibinin kim olduğuna kadar her konuyu saatlerce sündürebiliyoruz. *ModNation Racers*'ı işte tam olarak bu yüzden bu kadar iyi hatırlıyorum. Oyuncuların araçlarını kişiselleştirip kendi pistlerini yaratabilmeleri fikrini etkileyici bulsak da oyunun o dönem popülaritesinin zirvesinde olan *LittleBigPlanet*'a eklenmek yerine onu görmezden gelmesine anlam verememiştik. Aylar sonra oyun çıkışını yaptığında işte o duvara çarptı. *ModNation Racers* fena oyun değildi ama kendisine *LBP* gibi içerik sağlayacak bir kitle oluşturamadı, bu da ister istemez oyunun sonunu getirdi.

İşte bu sebepten *LittleBigPlanet Karting*'i geç kalmış bir telafi oyunu olarak görüyorum. "Elimizin altında potansiyeli yüksek bir oyun varmış ama bizim haberimiz yokmuş, o yüzden şimdi *LittleBigPlanet* markasıyla tekrar çıkarıyoruz" diyorlar. Yani bizim ve muhtemelen milyonlarca oyuncunun iki yıl önce dediğine ancak gelebildiler.



"Dinazor abla" ağzının içinden geçmenizi hoş karşılamayabilir.

LBP Karting, *ModNation Racers*'ın makyajlanıp yeniden piyasaya sürülmüş hali değil ama ismi değiştirilmiş bir devam oyunu gibi. Diğer yandan da tam bir *LBP*. Bu şirin dünyaya her girişimizde bizi karşılayan Stephen Fry kadife sesi hikâyeyi anlatmaya başladığında zaten derhal o aşinalık hissi gelip içimize yerleşiyor. Ama hiç *LBP* oynamamış olsanız da, hayatınızın herhangi bir noktasında *Mario Kart* veya ona benzer bir oyun oynadıysanız *LBP Karting* tanıdık gelecektir. Pistte yarışan bez bebekler, buldukları silahlarla birbirlerini yoldan çıkarabiliyorlar. Gelen tek büyük değişiklik savunma mekanizmasında olmuş. *ModNation Racers* ve benzer oyunlarda genel olarak bir kalkan mekanizması varken, burada oyuncunun yarış esnasında arkasına dönüp yaklaşmakta olan roket, frizbi veya her neyse kendisine çarpmak üzereyken ateş etmesi bekleniyor. Onun dışında her zaman olduğu gibi arabaya atlayıp, yanlaya yanlaya gideceksiniz nihayetinde.

Oyun pek çok yönden *LPB*'nin rulo yapılıp yarış pistine çevrilmiş hali. Yeni materyel yaratmak için fazla uğraşılmamış. Müziklerin çoğu eski oyunlardan alınmış, bölümleri çevreleyen obje ve detaylar da pek orijinal sayılmaz. Bunun haricinde LBP'nin klasikleşmiş eşyalarından bazılarını burada da görüyoruz. Sağa sola tutunup tırnmanmayı sağlayan kanca mesela, bölümler arasındaki boşlukları aşmak veya üst platformlara çıkabilmek için kullanılıyor. Ortaya saçılmış sünger küplerse oyunculara engel olabildiği gibi yeni yollar açmakta da kullanılabiliyor.

İĞNEYİ KENDİNE ÇUVALDIZI SACKBOY'A BATIR
Oyunun senaryo modu *LBP2* kadar güçlü değil, öte yandan hem iki oyuncuyla aynı anda oynanabilmesi hem de hevesli yaratıcılara neler yapılabileceğini göstermesi sebebiyle önemli. Yarış maskesi altında saklanmış boss dövüşleri, silahlı çatışmalar (ne demek istediğimi ancak oyunu oynayınca anlayacaksınız) gibi yan modlar da oyunu zenginleştiriyor. Bir de ortam üç boyutlu olunca LBP'den farklı olarak burada objelerin arasında dolaşıp gezmek mümkün. Bu da oyunculara derinliği olan modlar yaratma imkanı veriyor.

LBP Karting'in başarısı, kendine has oyuncu kitlesini koruması oldu. Şimdiden gelmiş geçmiş bütün kart oyunlarının haritaları oyuna eklenmiş durumda. Ayrıca en son kontrol etmek için girdiğimde *Asteroids*, *Geometry Wars*, *DOTA* gibi oyunların da uyarlanmaya başladığını gördüm. İşin keyifli yanı da burada ortaya çıkıyor. İnsanlar bu oyuna yaratıcılıklarını göstermek ve keşfetmek için geliyorlar. Bu açıdan *ModNation Racers*'a kıyasla *LBP Karting*'in çok daha uzun yaşayacağını söyleyebiliriz. Karting kısmıysa işin bahanesi.

BEN OLSAM

LBP Karting'i adam etmenin tek bir yolu var. O da oyunun daha fazla ModNation Racers ve daha az LBP olması. Kabul edelim ki bizler kendi bölümümüzü güzelleştirecek uzun bir script kasmaktansa yeni açtığımız arabayı gereksiz eşyalarla süslemeyi tercih ederiz. LBP gibi bir oyunda da insan ister istemez araba modeli seçmek yerine kendi arabasını yaratabilmek istiyor ki bu ne yazık ki mümkün değil.

LBP İÇERİĞİMİ GERİ İSTİYORUM!

Eğer sıkı bir LBP oyuncusuysanız, eski oyunlarda açtığınız eşya ve kostümleri burada da kullanmak isteyebilirsiniz. Şimdilik bu mümkün değil ancak gelecek yama ile beraber aynı hesapta açtığınız bütün kostümler emrinize amade şekilde bekliyor olacak. Buna LBP'nin Vita oyunundaki eşyalar da dahil.

ModNation Racers



>

Sega All Stars Racing



>

LBP Karting





Elinizde bir saldırı silahı yoksa arkanızdan gelen roketler ciddi anlamda canınızı yakacak.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bolca içerik ve bölüm var ✔ Oyunla alakasız yapılan modlar eğlenceli ✔ Kanca, yapışkan yüzeyler gibi LBP klasikleri kullanılmış
✖ Kişiselleştirme seçenekleri yetersiz ✖ Yarışlar zevk vermiyor ✖ Bir süre sonra gereksiz derecede karışık hale geliyor

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Herkes yarışacak diye bir kural yok, bu kadar abartmamak lazım.

7,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** United Front Games → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** 130TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/KwYcty



JUST DANCE 4

GANGNAM STYLE'DAN SONRA HAYAT VAR MI? - TURGUT UÇ

BİLDİĞİNİZ VEYA şu an öğrendiğiniz üzere Oyungezer olarak The Game isimli bir mekânı işletmekteyiz. Ben de Oyungezer ile birlikte The Game'de de görev alan insanlardan birisiyim. Bundan bir sene öncesine kadar dans oyunu dendiğinde koşarak uzaklaşan ben, The Game'de çalışmaya başladığımdan beri bi gerdan kırmalar, bi bel kıvırmalar ki sormayın gitsin. Kendimden ziyade, mekândaki birincil amacımız gelen misafirleri eğlendirmek olduğundan dans oyunlarının insanlar üzerindeki etkisini net bir şekilde gözlemle fırsatına sahibim. O nedenle kendi deneyimlerim kadar, diğer insanların yaşadıklarını da dikkate alarak inceleyeceğim *Just Dance 4*'ü…

Bugüne kadar The Game'de insanların karşısına pek çok dans oyunu koyduk. *Dance Central* olsun, *Dancestar Party* olsun her türlü dans oyununun insanlar üzerindeki etkisini görmüş birisiyim. Ve şunu çok açık bir şekilde söyleyebilirim ki, insanları *Just Dance* serisi kadar eğlendiren başka bir oyun görmedim ben. Bunun belki de en temel sebebi, *Dance Central*'ın aksine *Just Dance*'in gerçekçilikten uzak, absürt ve rengarenk bir yapıya sahip olması.

O YANA DA BU YANA DA SALLA…

Just Dance 4, bir önceki oyundan alıştığımız her şeyi koruyarak geliyor. Güncel şarkıların ağırlıkta olduğu 44 şarkılık listesinde aklınıza gelebilecek her telden tıngırtı var. Maroon 5'ın Moves Like Jagger'ı da var listede, Europe'un The Final Countdown'u da, Rick Astley'nin Never Gonna Give You Up'ı da… Liste açısından 2012 dönemi dans oyunlarının en iyisi kesinlikle *Just Dance 4*. Ancak şarkıların iyi olması yeterli değil. Ekran karşısına geçtiğinizde gerçekten eğlenmenizi sağlayan unsur, alabildiğine saçma ve komik dans hareketleri oluyor.

Tıpkı önceki oyunda olduğu gibi her şarkısı dört kişiye kadar grup halinde dansı destekleyen *Just Dance 4*, farklı dansçı sayılarına sahip şarkılar barındırıyor. Örneğin Livin' la Vida Loca'da dans edecekseniz 4 kişi de aynı hareketleri yaparken, What Makes You Beautiful'da kişi başına bir tane ergen dansçı düşüyor. Özellikle grup halinde oynarken herkesin başarılı olması önemli çünkü puan topladıkça Mojo barımız artıyor ve şarkılara özel hedefleri gerçekleştirdikçe (dört kişinin de 5 yıldız alması gibi) bu bar daha hızlı doluyor. Mojomuz doldukça da seviye atlıyoruz ve her yeni seviyede çarkıfelek misali bahtımıza yeni bir ödül düşüyor. Bu ödüller arasında dansların farklı versiyonları, mash-up'lar (bir şarkıyı farklı bir şarkının dans hareketleri ile yapma), battle'lar (iki kişinin birbirinden farklı hareketleri yaparak diğerine üstünlük kurma çabası) ve oyuna özel profil resimleri gibi şeyler var. Özellikle zorluk derecesinin de değiştiği yeni dans versiyonları açıldıkça oyunun ömrü giderek uzuyor.

ÇEKMESENE ARKADAŞIM!

Oyunda normal dans modunun dışında bir de "Sweat" bölümü bulunuyor. Burada normal listenin dışındaki şarkılar eşliğinde dans ederek antrenman yapma şansına sahip oluyoruz. Yaktığımız kalorileri hesaplayan bu sistemle, eğlenirken spor yapmayı mümkün kılıyor *Just Dance 4*. İsterseniz antrenman sonuçlarını arkadaşlarınızla paylaşma imkânına da sahipsiniz. Aslında hemen her şeyi paylaşabiliyorsunuz. Öyle ki, gerçekleştirdiğiniz dansı kaydeden oyun bunu size komik bir kolaj şeklinde sunuyor ve isterseniz bunu sosyal medyada veya oyunun video merkezinde paylaşmanıza izin veriyor.

Yaklaşık bir aydır *Just Dance 4*'ü insanlar üzerinde deniyorum ve incelemeye hazırlık olsun diye hepsine oyunu ne kadar beğendiğini soruyorum. Bugüne kadar onlarca insan geçti Kinect'in karşısına ve daha birisinden bile olumsuz bir laf duymadım. Bu insanların içinde büyük şirketlerin CEO'ları da var, ev hanımları da, 12 yaşında çocuklar da. Kendi tecrübelerimi de bu yorumlara kattığımda *Just Dance 4*'ün şimdiye kadar yapılmış en eğlenceli parti oyunu olduğunu söyleyebilirim. İnanmıyorsanız gelin The Game'e, beraber oynayalım; alırım aklınızı ona göre…



YETMEDİ Mİ?

44 şarkının hepsini bitirdiniz, ekstra modlarını tamamladınız ama hâlâ dökecek kurtlarınız mı var? Üzülmeyin, çünkü Just Dance 4'ün indirilebilir şarkıları sizleri bekliyor. Sürekli yeni içerikle desteklenecek olan bu listede şimdilik şu beş şarkı yer alıyor:

- Katy Perry - Part of Me
- Cobra Starship feat. Sabi - You Make Me Feel
- Sorcerer - Dagomba
- Pink - Fun House
- PSY - Gangnam Style

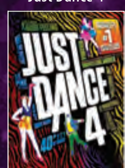


4 farklı dansçının olduğu şarkılar çok daha eğlenceli. Birbirinizle senkron olmaya çalışırken birbirinize senkron olmanız işten bile değil…

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Birbirinden güzel şarkılar
- ✔ Renkli ve eğlenceli dans figürleri
- ✔ Dansların paylaşılabilmesi
- ✔ Gangnam Style!
- ✖ Biraz daha fazla oyun modu eklenebilirmiş

Just Dance 4



>

Dance Central 3



>

DanceStar Party Hits



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Bugüne kadar yapılmış en iyi parti oyunu kesinlikle

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Dans → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft → **Kutulu Fiyatı:** 160 TL
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 10+ → **Dahası İçin:** http://just-dance-thegame.ubi.com

Mehçule giden bir gemi kalkar bu dergiden

PS3 · PS Vita

alizine wonderland



Editörden

Beni aylardır hüzün rüzgârlarında sürükleyen, üzen, canımı sıkan o an geldi çattı. Bin bir zorluklarla çıkardığım dergiciğimin şimdilik son sayısını çıkarıyorum. Beş ay sonra Alizine Wonderland yenilenmiş yüzüyle karşınızda olacak ama o dergideki Ali, ben olur muyum bilmiyorum. Sakın unutmayın; sizi benden başka s-

MANİFESTO
Alizine Wonderland diğer dergilere öğüt vermeyi ihmal etmez. Onlara tek kişilik dev bir kadro kuracaklarsa mutlaka o kadronun önünde askerlik gibi bir engel olmamasını tembihler. Ayrıca nasıl olsa kapanıyoruz diye bir dolu terbiyesizlik yapan Alizine Wonderland, geçmişte ve bugünlerde verdiği hasarlar için özür diler.



YİNE GELDİ ŞEREFSİZLER

WHEN VIKINGS ATTACK'İ ilk gördüğümde, bu kadar duygu yüklü üzücü bir Alizine nüshasının içinde olup olmaması konusunda kafamda hem ahlaki hem de profesyonel anlamda bir ikilem yaşadım. Bir yanda para basma-mak.. Öhöm.. Okurlarımın beni unutmaması için akılda kalıcı, duygusal bir Alizine üretmeyi hedeflerken, diğer yandan da eğlenceli oyunlar yazmak isterken karşıma Vikingler çıktı. Doğruya doğru, oyunu biraz da can sıkıntısından aldım ama hem Vita'da hem de PS3'te bu sevimli Viking kardeşlere öyle bir sardım ki az kalsın Alizine'in çok anlam yüklediğim son sayısını yetiştiremeyecektim.

Peki nedir bu Vikinglerin olayı? Kendileri güruh halinde gezen, girdikleri her mekanı dağıtan, eşyaları el birliğiyle kaldırıp havaya fırlatan iri yarı insanlardır. Oyunun hemen başındaki 70'li yılların eğitim videolarını andıran görüntülerden de öğrenebileceğiniz üzere onlarla savaşmanın tek yolu grup halinde dalmak. Dalmak dediysem, aklınıza Vikinglerle cılız insanların kavgaya girişmesi falan gelmesin sakın. Taraflar olayı daha medeni yollardan çözmeyi tercih ediyor. Yani birbirlerine dokunmadan, çevredeki masaları, çitleri, arabaları ya da artık ne buldularsa onu karşılıklı olarak fırlatıyorlar. Oyunda amaç sadece şuursuzca eşya fırlatmak değil, bunu yaparken mümkün olduğunca kalabalık olmak. Çünkü kalabalık daha fazla güç anlamına geliyor ve bu da normalde tek kişinin kaldıramayacağı daha iri objelerin de kullanılabileceği anlamına geliyor. Örneğin küçük bir kova fırlatarak 3-4 Viking'i ancak devirebiliyorken, bir traktör veya devasa bir tabela atarak bütün grubu rahatlıkla indirebiliyorsunuz.

Oyunun temel mantığı bu olsa da işler gittikçe karmaşıklaşıyor. Refleksleriniz iyiyse havada objeleri yakalayıp geri fırlatmayı deneyebilir, patlayan bombalar ve taraf değiştiren bombalar gibi şeyler kullanarak işleri iyice ilginç hale getirebilirsiniz. Bir de üstüne sağlık barı olan bölüm sonu canavarları, atılan eşyaların yönünü değiştiren borular ve her eşyanın geçemeyeceği dar alanlar eklenenince, aksiyon oyunu olarak başlayan yapım gerçekten hızlı düşünme gerektiren bulmacalarla dolup taşıyor.

VİKİNGLERE KARŞI BÖCEK SPREYİ

İşin bir diğer keyifli yanı da 4 kişi birlikte oynamaya izin vermesi. Zaten bunu bir kez deneyince *When Vikings Attack*'ın kesinlikle tek başına oynanmaması gereken bir oyun olduğuna karar veriyorsunuz çünkü oyuncular olarak çok sevdiğimiz *çirkeflik* ve *yardımlaşma* özellikleri multide ortaya çıkıyor. Bir de üstüne skor kavgası yapmanızı sağlıyor ki, tadından yenmeyecek hale geliyor oyun. Keşmekeşi benim gözlerimden görmenizi çok isterdim. Ben "hop" diye yandaki oyuncunun grubuna çarpıp havaya kaldırdıkları eşyayı çalarken, bir dakika sonra aynı adam üzerime atılan arabadan kaçmam için mümkün olan tek noktayı tıkayarak ölümüme neden oluyordu. "Ben Viking öldürmek istemiyorum, birbirimizi dövsek yeter" diyorsanız o da var. Çok oyunculu modlar, bu boyutta bir oyuna göre gayet yeterli, hatta klasik Deatmatch'den King of the Hill'e kadar pek çok klasik mod oyuna yedirilmiş.

When Vikings Attack'i satın alırken iki beklentim vardı ki ikisinin de karşılandığını söyleyebilirim. Birincisi oyunu hem PS3 hem de Vita'da oynamama imkan veren Crossbuy, diğeriyse oyunun beni yormadan eğlendirmesi. PS3 ve Vita sürümleri arasında gözle görülebilir detay farkı neredeyse hiç yok. İki sistemde de fizikler muhteşem çalışıyor ve oyun deneyimi açısından bir diğerini aratmıyor.

When Vikings Attack'de 1-2 bölüm geçmek çok uzun sürmese de insan bir başlayınca bırakamıyor. Oyun muhteşem grafiklere veya ara sahnelere sahip olduğundan değil, Vikinglerin kafasına araba düşmesinin yarattığı salt bir mutluluk söz konusu oyunda. Özellikle de evinizi yağmalamaya gelen Vikingler artık iyice canınızdan bezdirdiyse mutlaka faydalanın!



Vikingler sanattan da pek anlamıyor, ama tabloları kafalarına atmak pek keyifli.

Attığınız nesne büyüdükçe etki ettiği alan da doğal olarak büyüyor.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Bitmeyen eğlence ✔ Aksiyon ve bulmaca elementleri güzel harmanlanmış
- ✔ Çok oyuncuyla muhteşem oluyor
- ✖ Fena sarıyor ✖ Uzun süre oynayınca aynı konsept sıkabilir

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

8,1

Elimde olsa oyunun karnesini bile Vikinglerin kafasına atardım.

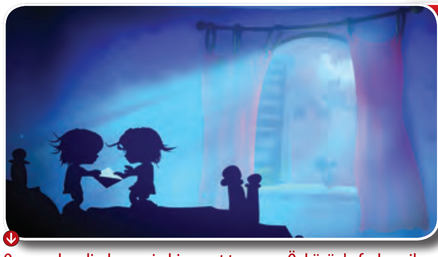
→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Clever Beans → **Dağıtım:** SCE → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 18 TL (PSN) → **Yaş Sınırı:** -
→ **Dahası İçin:** www.whenvikingsattack.com

HABERLER

Alizine Wonderland'in kapanacağını haber alan oyun stüdyoları, ortalama puanlarını yükseltmek için çıkaracakları bütün önemli oyunları önümüzdeki beş aya yığma kararı aldılar. Half-Life 3, FIFA 16 gibi önemli oyunların yanısıra yeni nesil konsolların da mayıs ayı içinde çıkması bekleniyor.

Alizine Wonderland dergisi muhabiri ve baş yazarı Ali Sezgin'in askerliğe gidişinin ardında şeytani bir plan olduğu ortaya çıktı. Askerlik deneyimi olmadığı, rütbeleri ve selam vermeyi bilmediği için bütün askeri oyunları





Oyunun kendinden emin bir sanat tarzı var. Öyküsü de fazla epik olmasa da samimi ve şirin.

Oyun sıradan bir platform oyunu olmamak için elinden geleni yapıyor.



Buralarda çok canınız yanacak, demedi demeyin.



KOŞUN SİZ KARDEŞSİNİZ!

GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS



ALİZİNE WONDERLAND'İN 8 yıllık yayın hayatının en büyük sorunu, ortaya iki tane Ali çıkarmış olmasıdır. Biri Alizine'in eğlenceli ve mutheşem Ali'siyken, diğeri Oyungezer dergisinde çalışan muhteşem ve eğlenceli Ali'sidir. İki kimliğimle de barışık olduğumu düşünerek aslında oldukça iyi gittiğimi söyleyebilirim. Lakin siz bu yazıları okuduğunuz sırada araya girecek olan Asker Ali'nin duruma ne diyeceğini bilemiyorum. Bu ay aslında biraz daha temalı oyunlar seçmek istiyordum ama ilk oyunumun *When Vikings Attack* olmasıyla o şansı biraz kaçırdım gibi duruyor. Neyse, elimde en azından *Giana Sisters* var, durumu onunla kurtarabilirim. Zira bu oyunda iki yüzü olan tek bir karakter ve buna uygun olarak değişen bir dünya var. Kulağa oldukça tanıdık geliyor değil mi?

Giana Sisters ismini daha önce duymadıysanız, size küçük bir ipucu vereyim: *Mario Brothers.* Ortadaki isim benzerliği, oyunun geçmişi hakkında bir fikir vermiştir muhtemelen. *Giana Sisters*, Mario'yu neredeyse olarak kopyalamış ve tahmin edebileceğiniz üzere başarısız olmuştu. Fakat oyun tarihindeki absürt her oyun gibi *Giana Sisters*'ın da kendine ait bir hayran kitlesi oluştu ve bugün bile fan siteleri yapılmaya devam ediyor. Hal böyleyken Black Forest Games kolay yola başvurup serinin namını kullanan bir oyun yerine Kickstarter'a girip oyuncu bağışlarıyla ortaya oldukça sağlam bir oyun çıkarma yolunu izleyerek takdirimizi kazandı. Üstelik ortaya çıkan sonuç da hiç fena olmamış.

Giana Sisters ismi sizi yanıltmasın, ortada iki farklı yüzü olan tek bir Giana var. Bir tanesi hanım hanımcık bir kız çocuğuyken, diğeri muhtemelen ailenizin onaylamayacağı, karanlık yüzü olan bir Giana. Oyun tek bir dünyada geçmesine rağmen iki kızın farklı bakış açıları ve özellikleri dünyanın değişmesine neden oluyor. Karakterler birbirlerine ters dünyalarda hapis kalmış durumdalar, Punk Giana'nın kabus olarak tanımladığı dünya yemyeşil ve kuşlarla, böceklerle dolu bir sevgi diyarıyken, hanım kız Giana canavarların, mezarların kol gezdiği bir evrene düşüyor.

BİRLİKTE AMA YALNIZ

Dönüşüm dediğim olay, oyun içinde adım adım gerçekleşiyor. Gülümseyen ağaçlar bir anda karanlık varlıkların yaşadığı canavar bir kütüğe, oturma koltukları mezar taşlarına dönüşüyor. Dünyalar birbirinin aynası ama her değişim beraberinde başka küçük değişiklikler de getiriyor. Daha önce orada olan bir barikat mesela, "Punk" boyutta karakterlerin geçişine imkan verecek şekilde devrilmiş olabiliyor. Bunun haricinde karakterlerin de kendine has becerileri var. İyi Giana havada süzülebilirken punk olanı daha kontrolsüz ama etkili olan ateş topuna dönüşerek kısa süreliğine hızlanıyor. Oyun genel olarak bulmacadan çok aksiyon bazlı hazırlandığı için çoğu yerde durup düşünmenize gerek kalmayacak. Giana'ların değişimi bir süre sonra refleksif hale geliyor ve oyun da tam olarak o zaman zorlaşıyor. Tempoyu düşüren ve oyuncuyu gereksiz yere zorlayan milimlik zıplamalar ve çözmesinden çok tamamlaması uzun süren bulmacalar oyunun geneline kısmen zarar verse de *Giana Sisters: Twisted Dreams* bir platform oyunu olarak hiç de fena çalışmıyor. Biraz *Sonic* gibi hızlı, kendi temposu yakalanarak oynanması gereken bir oyun ve bu durum aksayınca normalde olması gerektiğinden biraz daha fazla göze batıyor ama hepsi bu.

Bu aralar iyi bir platform oyunu arıyosanız veya önümüzdeki beş ayı askerde geçirmeyi planlıyorsanız *Giana Sisters* size uygun bir oyun olabilir. Bunun dışında oyun hakkında söyleyecek bir şeyim kalmadı galiba. Zaten "şartlı kovulmam" gibi bir şey söz konusu o yüzden bundan sonra biraz kendi dertlerimden bahsetmek istiyorum. Askere gidişimle ilgili en büyük üzüntüm, *BioShock Infinite*, *Wii U* ve *Battleblock Theater*'ı zamanında oynayamayacak olmamla ilgili. Sizce bu beni kötü biri yapar mı? @



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Dünya değişimi güzel kotarılmış
- ✔ Machinae Supremacy müzikleri
- ✖ Tempo sorunları var
- ✖ Bulmacalar fazla basit olmuş
- ✖ Zorluk dengesi iyi değil

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

6,5

Hepimiz kardeşiz.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Black Forest Games → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 14 TL (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** black-forest-games.com

INDIE

1 Deadlight



2 Slender
3 Natural Selection 2
4 Giana Sisters
5 Chivalary Medieval Warfare

RİLEBİLİR

1 When Vikings Attack (360)



2 Unfinished Swan (PS3)
3 Tokyo Jungle (PS3)
4 Tony Hawk's Pro Skater HD (360)
5 Gokuro (PS Vita)

DEV RÖPORTAJ: ALI ZINE

- Neden askerlik Ali?

- Biraz ciddileşmem gerekirse, askerlik için bu dönemi seçmemin önemli bir nedeni var: Yıllardır kendi oyun stüdyomu kurmanın hayalini kuruyordum ve sonunda bu imkân elime geçti. Askerlik bu konuda ciddi bir sorun ve ileride işlerin tam yoluna girdiği bir anda her şeyi bırakıp gitmeyi göze alamıyorum. Serpil bu duruma ne der bilmiyorum ama döndüğümde firmanın açılış aşamasından itibaren bütün hikâyesini küçük bir köşede sizlerle paylaşmayı umuyorum. *(Dükkan senin Alizincim, yeter ki sağlıkla dön - Serp.)* Kendinize iyi bakın çünkü ben bakacağım.

Burak Akmenek'e kaptıran Ali'nin bu tarz oyunları da kapatarak, Oyungezer dergisinin % 70'lik kısmını tek başına yazmayı planladığı öğrenildi.

Oyungezer dergisinin son 5 yıla ait istatistikleri yayınlanmasının ardından Alizine Wonderland de kendisiyle ilgili önemli istatistikleri yayınlama kararı verdi. 10 saniye kadar süren veri toplama aşamasının sonunda

Alizine'de yayınlanan incelemelerin, haberlerin, Editörden bölümünün % 100'ünün Ali Sezgin tarafından klavye kullanılarak yazıldığı açıklandı.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

KADIN KAHRAMANA BÜTÇE YOK

Son zamanlarda yazdığım yazılarda oyun araştırmalarıyla ilgili en az bir haber verir oldum. Yapmayayım dedikçe öncekinden daha ilginç bir araştırma sonucu görerek kendimi kaptırıyorum. Bu ay okuduğum araştırma diğerlerinden biraz daha farklı: Penny Arcade'in Electronic Entertainment araştırma kurumunun araştırmasından derlediği habere göre oyunlardaki kadın ana karakterler yapımcılar tarafından daha az seviliyor. Direkt "Lara Croft var, Samus Aran var, şu var bu var" demeyin. Kurumun 2011 yılından örnek seçtiği 669 oyunda yalnızca 24 kadın ana kahraman bulunuyor. Bu kahramanların çoğu aksiyon oyunlarında toplanıyorken, FPS ve RYO'larda yok gibi bir şey. Tabii ki birçok oyunda (300 tanesinde) kadın bir ana karakter seçme şansımız var. Fakat bunlar oyunun pazarlama aktivitelerinde daha az kullanıyor; üzerine daha az düşülüyor. Kadın ana karakterli oyunların ortalama satış rakamları da erkeklilerden düşük (ilginçtir, Nintendo DS'te tam tersi geçerli). Oyun alırken ana karakterin cinsiyetine bakarak karar verildiğine inanmıyorum. Fakat kullanılan pazarlama bütçelerine bakılırsa, büyük oyun şirketleri cinsiyet ayrımcılığını bu oyunlara ayırdıkları paralarla da gösteriyorlar. Hardcore oyuncuların önemli bir kısmı erkek olduğundan empati kurabilecekleri karakterlerin ön plana çıkarıldığı söylenebilir. Ya da ciddi ciddi gerçek hayatın adaletsizliklerinin oyun karakterlerine de uygulandığı düşünülebilir. Bunu EA bir kadın futbolu oyunu çıkarana kadar öğrenemeyeceğiz.



Kadın kahramanlar da istiyoruz. Fakat merak ederim kaçımızın Shepherd'ı kadındı?

DERS: F2P 101

EA'in Play4Free başkan yardımcısı Sean Decker, London Games Conference 2012'de ilginç veriler paylaştı. MCV UK'in derlediği habere göre free2play'ler oyuncularının %70'ini ilk gün kaybediyorlar. Bir hafta sonunda kalan oyuncu miktarı ise yalnızca %15.

Decker yapımcıların, oyunun ömrünün uzun olduğu konusunda oyuncuları ikna etmesi gerektiğini söyleyerek TV örneğini veriyor: "Eğer bir TV programı sizi ilk saniyelerde avcuna alamazsa kanalı değiştirirsiniz, çünkü bu iş bedavadır. Aynısını F2P için de söyleyebiliriz, çünkü bir oyundan diğerine geçmek de bedavadır." Decker sözlerine şöyle devam ediyor: "Oyuncuları geri kazanmanın ve sayısını artırmanın kesin bir formülü yoktur. Eğer harika bir oyununuz yoksa her şeye baştan başlayın. Oyuncular bir oyuna arkadaşları için devam eder. Eğer aynı oyunu oynayan yakın arkadaşlarınız varsa o oyunu altı kat daha fazla oynarsınız; çünkü oyunla ilgili onlarla konuştukça daha fazla bağlanırsınız. Yani bir F2P oyunu yaparken oyuncuların arkadaşlarıyla bağlanacakları bir oyun olduğundan emin olmalısınız." Decker "Soğuk Açılışlar"ın oyuncuları bağlayabilecek bir vasıta olabileceğini söylerken James Bond'dan bir örnek veriyor: "Quantum of Solace'ın açılışından kısa süre sonra yaşanan aksiyon izleyicilere devamında neler bekleyebilecekleriyle ilgili bir ipucu veriyordu. Buna karşılık oyunlar başlangıçta oyuncuyu heyecanlandırmak yerine ana hikâyeyi anlatmak için çok fazla detay veriyor. Halbuki bu kadar detay birkaç dakika içinde sıkıcı hale gelir. Eğer oyununuz bir puzzle ise, bulmacayı onlara hemen dosdoğru verin. Eğlenceyi hemen vermezseniz sizi terk edeceklerdir." Decker'in F2P'lerle ilgili sözleri ders niteliğinde. Hatta arkadaşlarla oynamak hakkındaki sözleri hemen her online oyuna uygulanabilir. WoW oyuncularının büyük çoğunluğunun oyuna arkadaşları için devam ettiği yalan mı?



Uzmanlar uyarıyor: Online oyun indirimleri bir deri bir kemik bırakıyor.

BETHESDA ONLINE PLATFORMU YOLDA

Steam'in başarısından sonra her dağıtımcının kendi online satış platformuyla bilgisayarımıza yerleşme hayaline kapılması kaçınılmazdı. Nitekim bu hayal ufak ufak gerçekleşiyor. Valve (Steam) sonrasında, Electronics Arts (Origin) ve Ubisoft (uPlay) geldi. Bethesda'nın bağlı olduğu ZeniMax'ın elderscrollsstore.com, doomstore.com, falloutstore.com ve bethsoftstore.com sitelerinin haklarını alması da gösteriyor ki ZeniMax'ın platformu da uzak sayılmaz. Yani Skyrim, New Vegas ve Doom 3 ile birlikte yakın gelecekte göreceğimiz The Elder Scrolls Online ve Doom 4 ile bu platforma mecbur kalma ihtimalimiz bir hayli yüksek (Rage ve Dishonored ile ilgili bir bilgi yok şimdilik).

BLIZZARD OYUN İSİMLERİNİ WEB'DEN TOPLUYOR

Blizzard da oyun isimlerini izinsiz kullanan ve esinlenen(!) sitelerin peşine düşmüş durumda. Bunların arasında StarCraft ve WarcraftBattles.com da bulunuyor. Bunlara Amerikan Arabulucu Forum'a şikayette bulunduğu HeroesofWarcraft.com da eklenecek. Blizzard'ın bu isimlerle ne yapacağı merak konusu. HeroesofWarcraft.co.uk de geçen Eylül'de kaydedilmişti.

TYRIA ARTIK BİLDİĞİNİZ TYRIA DEĞİL!

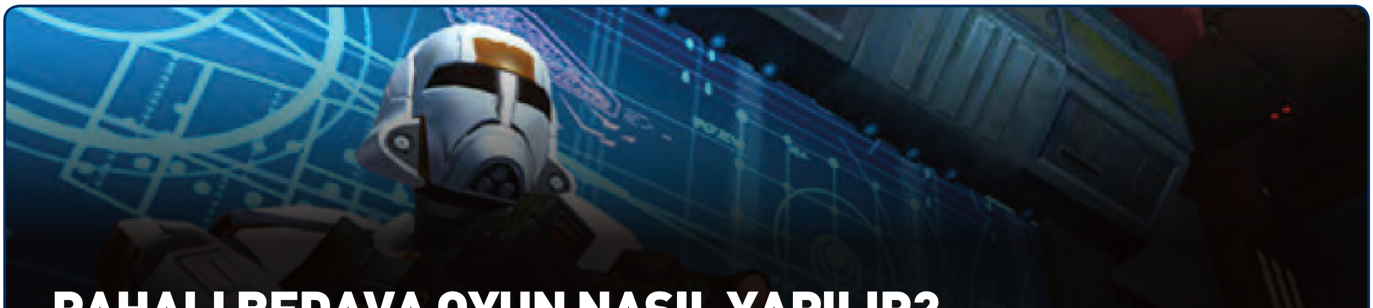


Yenilikçi dinamikleri ile son yılların en devrimsel DVO'su olan Guild Wars 2 durmak bilmiyor. ANET'in geçtiğimiz ay başında resmi sitesinden duyurusunu yaptığı *The Lost Shores* isimli tek seferlik eventler serisi ve genişleme haberi biz Tyria halkını sevindirdi. (İstatistik: Facebook'taki "konuşulma" sayıları bu dönemde iki katına çıktı.) End-game'e ulaşıp yapacak aktivite kalmayınca oyundan soğuyan oyuncular bu event sonrası değişen oyun evrenine bir göz atmalı!

Karka ırkı Tyria evrenine zarar vermek isteyen bir mahluk çeşidi. *Lost Shores* event'inin ana teması da bu saldırganları barış dolu dünyamızdan uzaklaştırmak üzerineydi. Karka saldırısının 16 Kasım'da Türkiye saati ile 22:00'da gerçekleşmesi planlanıyordu ama bir klasik olarak gecikti. Yine de geç oldu, güç olmadı. Karkalar ana şehir Lion's Arch'a saldırıya geçtiğinde diğer her şey önemini yitirdi! 3 gün süren event sonunda bu melun ırkın büyükbaşını öldürüp geçici de olsa Tyria evrenini huzura erdirebildik.

Guild Wars 2 ne kadar "tüm oyun bir end-game" mottosuyla yola çıksa da alışılmış DVO'lardan gelen oyuncuların son seviyeye ulaştıktan sonraki beklentilerini karşılamakta yetersiz kalıyordu. Yapımcılar bunu duymuş olacak ki Lost Shores yaması ile oyuna eklenen yeni zindan *Fractals of the Mist*'in ilginç bir tarafı var. Bu zindan, her oynadığınızda daha zor hâle geliyor!

PvP yeniliği olmayan DVO yaması olur mu? Sadece 80 level oyunculara özel *Temple of the Silent Storm* haritası buzlu bir diyarda yeni bir SPVP deneyimi ile geliyor. WvW'den sıkılan oyuncular için yeni meşgale hazır! Bunun yanında ANET 3 günlüğüne oyuna ücretsiz olarak girilmesine de olanak tanıdı. Biri de event'lerin kalabalıklığını ve bizim fps değerlerimizi düşünse hoş olurdu. **-Berkan Cesur**



PAHALI BEDAVA OYUN NASIL YAPILIR?

Star Wars: The Old Republic'in kısa zamanda çöküşü sonrasında gelen F2P haberleri beni ümitlendirmişti. Age of Conan'ın yakaladığı tarzda bir çıkış yapmak Star Wars adıyla daha kolay olmalıydı. Ama The Old Republic'in dengeleri dağıtmadan F2P modeline nasıl geçeceğini merak ediyordum. Hele yapım ekibinden bunca çalışan ayrıldıktan sonra.

TOR, 1.5 yamasıyla resmi olarak F2P kimliğine kavuştu. Bu yeni kimlikte avantajlara sahip olmak için gerçek parayla Cartel puanı almak gerekiyor. Bu yeni yapıda oyuncular üç kalemde toplanıyorlar: Oyuna yeni başlayanlar, Cartel puanı alanlar ve abonelik ücreti ödeyenler. Abonelerin eşyalardan operasyonlara/raid'lere, her türlü içeriğe ulaşma ve bir lonca kurma imkanları bulunuyor. Bunun dışında oyunun koleksiyon sürümünü alanlar ve daha önce aylık ödeme yapanlar için Cartel puanı hediye eden bir ödül programı var. Fakat bu hesap kağıt üstünde biraz garip işliyor: Cartel Market'te 2400 puan yaklaşık 20 USD ediyor. Birkaç ay ödeme yapan ve CE alan bir oyuncunun cebine ise 2000 civarı bir puan giriyor. Diğer yandan hesabımı aktif hale getirip üzerine de 5 dolar harcasam zaten 500-600 puan ediyor. Yeni sistemle Legacy, ünvanlar, birçok ekipman ve daha fazlası önceden açmış olsanız bile kapalı halde geliyor. Bunları açmaksa 40-45 dolara patlıyor. Zaten iki aylık ödeme sizden geri alınan haklar için gitti bile. Başlığınızı saklamak ve yandaşınızı giydirmek için de için 5'er 6'şar dolar bayılmak gerekiyor. Operasyon/Raid'lere çıkmak haftalık 240 puana mal oluyor; yani haftalık 2, aylık 8 USD kadar. Kim verir bu parayı demeyin. Forumlarda aylık 60 ila 300 USD harcayan çok sayıda oyuncu bulabilirsiniz...

TOR'u para ödemeden oynama seçeneğinin karşılığı ise gayet acıklı. Artık çişe gitmek bile parayla. Yetenekler için 3. ve 4. barları açmak bile! Guild Wars 2'deki gibi oyun içi başarıyla almak da mümkün değil. Bu haliyle gerçekten de uzun süreli bir deneme sürümünden farksız. Eğer ite kaka, seçenekleriniz kırpıla kırpıla KotOR 3 tadı almak istiyorsanız karakter hikâyelerine halen göz atabilirsiniz. En azından kalabalık bir single player deneyiminiz olur. Fakat merak ediyorum: Zorla yendiğiniz bir düşmandan düşen eşyayı kullanmanızı sağlayacak yeteneği açmak için Cartel puanı almanız gerektiğini gördüğünüzde halen Cartel puanı almak isteyecek misiniz?

2012'NİN SON BÜYÜK LEAGUE OF LEGENDS TURNUVASI ESL'DE BAŞLIYOR!

ASUS'TAN MUHTEŞEM ÖDÜLLER KAZANMAK İSTER MİSİNİZ? - FATİH EŞ



DÜNYANIN EN BÜYÜK eSPOR olarak gösterilen Counter-Strike, StarCraft ve FIFA ülkemiz oyuncuları tarafından da oldukça benimsenmişti ve bu oyunlar için çok sayıda turnuva ve büyük etkinlik yapılmıştı. Her ne kadar Avrupa'da eSpor sektörü çok uzun yıllardır var olan ve gittikçe gelişen bir sektör olsa da, Türkiye'de de ESL ve düzenli olarak yapılan turnuvalar sayesinde son birkaç yılda ciddi anlamda gelişti ve ivme kazandı. Son dönemlerde, eSpor arenasında yerini alan League of Legends tüm dünyayı kasıp kavururken bize de bol bol turnuva yapmak düştü tabii.

Turnuva ve eSpor açısından oldukça heyecanlı ve hareketli geçen 2012'nin en son ve en eğlenceli turnuvası aralık ayında ESL Türkiye'de başlıyor. Asus'un desteğiyle gerçekleşen League of Legends turnuvasında katılımcılar hem eğlenceli saatler geçirecek, hem de birbirinden güzel Asus ödüllere sahip olmak için kıyasıya bir mücadeleye girecekler. Üstelik ESL'in son yeniliği olan, eSpor ve online oyunlarda devrim niteliği taşıyan yeni uygulaması "Turnuva Kod Sistemi" sayesinde maçlar daha önce hiç olmadığı kadar kolay oynanacak. Turnuva Kod Sistemi'nde ESL maçları doğrudan League of Legends'a bağlanıyor ve eş zamanlı çalışarak oluşturulan doğrulama kodları ile oyuncular bir lobide buluşup maçlarını en zahmetsiz şekilde yapıyorlar. Karşılaşmalar bittikten sonra skorlar ve ekran görüntüleri de otomatik olarak ESL veritabanına kaydediliyor ve bu sayede oyuncular sorunsuzca bir sonraki maçlarına geçebiliyorlar.

GELELİM TURNUVAYA

ESL Türkiye tarafından düzenlenen ve Türkiye sunucusuna özel olarak gerçekleştirilen ASUS League of Legends turnuvası 4 elemeden oluşacak. Her eleme grubundan ilk 2 takım finale çıkmaya hak kazanacak. Toplam 8 takımın yer alacağı final grubunda maçlar double elimination (çiftli eleme) sistemiyle oynanacak. Böylece takımlar ilk maçlarını kaybetse bile turnuvaya kaybedenler grubunda devam edebilecekler ve birbirinden güzel Asus ödülleri kazanmak için ikinci bir şansa sahip olacaklar. Böylesine büyük bir turnuvada takımların ikinci bir şansa sahip olması hem takımlar hem de turnuvayı takip eden izleyiciler için çok büyük bir fırsat olacak. **HWA** ve **Team Turquality** gibi Türkiye'nin en iyi takımları da turnuvaya dahil olurken, yaklaşık 400 takım arasından ESL Go4LoL #116'yı şampiyon olarak tamamlayıp bizleri sevindiren **Random Encounter** da ASUS Cup'ta mücadele edecek. *Peki bu takımlar ne için mücadele edecek* diye sorarsanız, ASUS'un büyük desteği sayesinde birinci takım **ASUS VivoBook S200E dokunmatik ekranlı dizüstü bilgisayar** kazanacak! Yanlış okumadınız, turnuva şampiyonu takım ödül olarak 5 adet dokunmatik ekranlı bilgisayara sahip olacak. Windows 8 işletim sistemli bu harika oyuncak, hem gücü hem performansı hem de eşsiz tasarımı sayesinde tüm kullanıcıların gözbebeği haline gelecek. Sanıyorum ki "oyun oynayarak bilgisayar kazanma" fikri, oyunculara sunulan teklifler arasında en heyecan uyandıranlardan bir tanesi :)

Turnuvayı ikinci olarak tamamlayan takımsa ASUS'un oyuncular için ürettiği, harika

tasarımı ve pek çok özelliği sayesinde rakiplerinin önüne geçen **ASUS Vulcan ANC** kulaklık sahibi olacak. Bu kulaklığın üstün ses kalitesinin yanında diğer özelliği, dış ortamdaki sesleri %85'e kadar azaltan aktif Ses Engelleme Performansı ve taşıma kolaylığı sağlaması amacıyla mikrofon ve kabloların sökülebilir olması. Ayrıca ASUS, oyuncuların kulaklıklarını rahatça taşımaları için de kutu içeriğine hoş bir taşıma çantası da eklemeyi ihmal etmemiş. Üçüncü olan takıma da ASUS'tan yine güzel bir ödül var. "Cep herkülü" olarak tanımlanan ve birçok donanım sitesinin önerisi olan ASUS WL-330N3G 6 in 1 Router, çok ufak boyutlara sahip olmasına rağmen harika işler çıkarıyor. 3G paylaşımından mevcut DSL kablosuz modeminizin WiFi frekans gücünü artırmasına kadar tam 6 fonksiyonel özelliğe sahip olan bu cihaz bulunduğu her ortamda internete erişmek isteyenler için birebir.

Tüm bu ödüllere ek olarak, tatlı niyetine oyuncuları Riot Point ve ESL Premium'lar da bekliyor. Şampiyon takıma 6708 Riot Point'in yanı sıra Şampiyon Ryze Kostümü ve 1 yıllık ESL Premium, ikinci takıma 5034 RP'nin yanı sıra 6 aylık ESL Premium, üçüncü takıma 3354 RP'nin yanı sıra 3 aylık ESL Premium, dördüncü takıma da 1658 RP ve 1 aylık ESL Premium verilecek. Finale kalan ama dereceye giremeyen takımları üzmek olmaz tabii. Eleme gruplarından çıkarak finalde oynama hakkı kazanan tüm oyuncular, ESL'de biraz daha ayrıcalıkları olsun diye 1 aylık ESL Premium kazanacaklar!

"Bu kadar büyük bir turnuva var ama ben Türkiye sunucusunda değilim" diye üzülen oyuncular hiç merak etmesinler. *www.esl.eu/tr/support* adresine, LoL hesabınızın kayıtlı olduğu e-posta adresi, sihirdar ismi, kullanıcı adı ve hangi sunucuda olduğunu (East&West) yazarak ticket gönderen oyuncular Türkiye sunucusuna ücretsiz olarak geçiş yapabilecekler.

eSpor alanında oldukça verimli ve umutlu bir sene geçiren Türk oyuncular, 2012 yılını büyük ödüllerle birlikte ASUS LoL 5on5 Cup'ta tamamlayacak. Avrupa'nın en büyük oyun ligi ESL ve oyuncular için en iyi ekipmanları üreten Asus bir araya gelerek 2012 yılının son büyük turnuvasını LoL severlere sunuyor. Bu heyecana dahil olmak ve 2012'nin en eğlenceli turnuvasında yerinizi almak istiyorsanız ESL Türkiye'de (www.esl.eu/tr) yerinizi almakta gecikmeyin. Şunu da belirtelim ki 2013'te çok daha büyük ödüllerle çok daha fazla turnuva ve etkinlik ESL Türkiye takipçilerini bekliyor olacak.

ASUS CUP ÖDÜLLERİ

1. Takım
5 adet ASUS VivoBook S200E Dokunmatik Ekranlı Laptop
Her oyuncuya 6708RP + Şanlı Ryze + 1 Yıllık ESL Premium

2. Takım
5 adet Asus Vulcan ANC Kulaklık
Her oyuncuya 5034 RP + 6 Aylık ESL Premium

3. Takım
5 adet ASUS WL-330N3G 6 in 1 Router
Her oyuncuya 3354 RP + 3 Aylık ESL Premium

4. Takım
Her oyuncuya 1658 RP + 1 Aylık ESL Premium

5. Takım
Her oyuncuya 1 Aylık ESL Premium



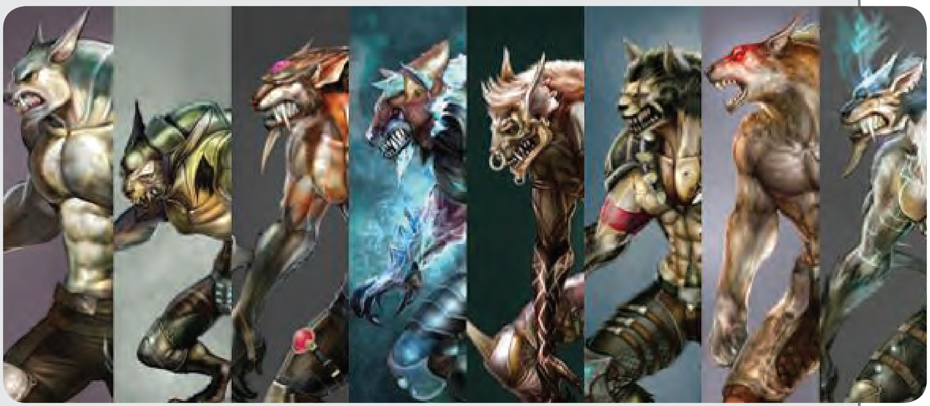


Wolfteam
AVA GİDEN AVLANIR

Bugs Bunny ile Daffy Duck hâlâ tavşan sezonu mu, yoksa ördek sezonu mu diye tartışadursun, biz burada yaklaşık üç senedir kurt avlıyoruz. Wolfteam'in en ilgi çekici yanı da bu: Taraflardan biri kurtadam olunca ortaya alışık olduğumuzdan farklı bir FPS deneyimi çıkıyor. Gelişmiş ateşli silahların karşısında tüm ihtişamıyla dikilen kurtlar dayanıklı yapıları, keskin pençeleri ve özel güçleriyle rakiplerini alt etmeye çabalıyor, bazen de başarılı oluyor.

Kısa süre önce üçüncü yaşına basan ve bu süreç içinde 9 milyon oyuncuya eriştiği söylenen bir ücretsiz online FPS oyunu Wolfteam. Geliştirilebilir silahlar, farklı oyun modları, bolca harita, çeşitli karakterler ve elbette ki seslendirmeler de dâhil olmak üzere Türkçe içeriğiyle Türkiyeli oyuncular tarafından çok sevildi oyun. Sıkça düzenlenen ödüllü turnuvalar ve diğer etkinlikler de onu gayet çekici kılıyor. Eğer kurtadamlar ve insanlar arasındaki bu ölüm kalım mücadelesinde yerinizi almaya hazırsanız, sizi de **www.joygame.com/wolfteam** adresine bekleriz (bu yazıyı da "Kurtlarla Dans" benzetmesi yapmadan tamamladık ya, içimiz rahat).





KUPONLARINIZI NASIL KULLANACAKSINIZ?

Bu ay dergimizin yanında hediye ettiğimiz ve **15 Şubat 2013** tarihine dek geçerliliğini koruyan **Wolfteam kodlarının** içeriği şöyle:

- 7 günlük hızlı GP
- 7 günlük hızlı Altın
- 7 günlük J-89 AT
- 1 günlük Hamadah Bin Shabah Euro 2012 karakteri
- 1 günlük Angela Mao Euro 2012 karakteri





Hediye kodunuzu kullanmak için **www.joygame.com** adresine kullanıcı adınız ve şifrenizle giriş yapın, **"Joypara"** yazısına tıklayın (veya doğrudan **bill.joygame.com** adresine gidin), **"Hediye Kuponu"** resmine tıklayın ve elinizdeki kodu **"Wolfteam Hediye Kuponu Gir"** başlığı altındaki kutucuğa girerek aktif hale getirin.

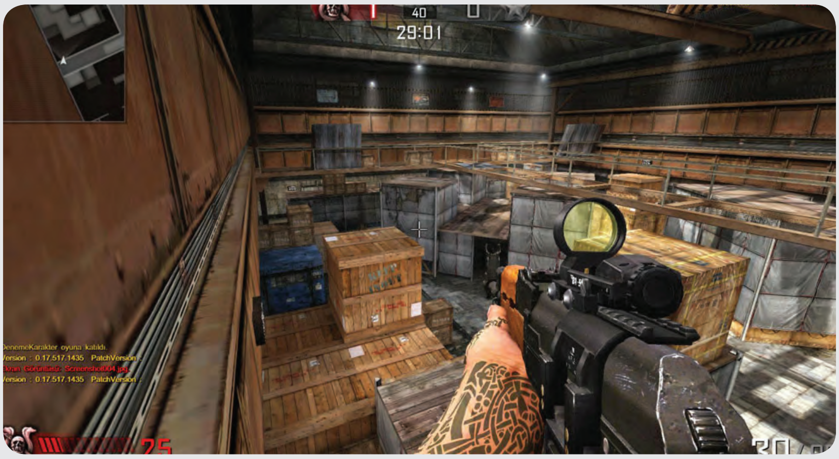
S2: Son Silah
SONDAN BİRİNCİ

Bir FPS sever olarak klavyenizin WASD tuşlarını iyice eskitmeye aday yeni bir oyun mu arıyorsunuz? Öyleyse daha uzağa bakmanıza gerek yok: Joygame tarafından sunulan bir diğer ücretsiz FPS olan S2: Son Silah, özellikle Counter-Strike ve benzeri oyunlardan hoşlananlara kendini evinde hissettiriyor.

Özel tim ve çete üyeleri arasındaki sokak savaşlarını konu alan S2›de Ölüm Oyunu (standart deathmatch), belirli bir hedefin bombalanmaya çalışıldığı Yok Etme, rauntlara ayrılmış veya tek raunttan oluşan Mücadele modları bulunuyor. Ayrıca örneğin bazı haritalarda sadece keskin nişancı tüfeği ya da bıçak gibi belirli silahlarla oynayabiliyorsunuz ki bu da ekstra eğlence demek. Görüş dürbünü, susturucu ve el feneri gibi aparatlarla modifiye edebileceğiniz çeşit çeşit tüfekler ve tabancaların yanında Sultan Hançeri ve Haydar gibi enteresan yakın dövüş silahları da oyundaki cephaneliğinizin birer parçası. Hazır sokağa çıkmışken modayı da takip edeceğim derseniz, özel tim ve çete kostümleriyle kendinize çekidüzen verebilirsiniz.

Yavaş yavaş eSpor turnuvalarında da kendini göstermeye başlayan S2: Son Silah'a **www.joygame.com/s2** adresinden ulaşabilirsiniz





KUPONLARINIZI NASIL KULLANACAKSINIZ?

Dergimizin yanında verilen ve **31 Ocak 2013** son kullanma tarihli **S2: Son Silah kodlarının** içinde şunlar bulunuyor:

- 1 adet Türk Bayrağı kaplaması
- 1 adet M4A1 kuponu
- 1 adet Altın kuponu
- 7 günlük M4A1 Jaded (Nakit Silah)
- 15 günlük Troll Face Maskesi (%3 Extra TP veren Nakit Eşya)
- 15 günlük Satır (Nakit Silah)

S2 kodunu da Wolfteam ile aynı yöntemi kullanarak hesabınıza yükleyebilirsiniz.

ZombiRock

OPPAN ZOMBİ STYLE

Artık bir video oyunu klasiği haline gelen zombi öldürmecenin çevrimiçi dünyadaki en eğlenceli temsilcilerinden biri ZombiRock. Gitarist, Boksör, Forvet, Beyzbolcu ve İtfaiyeci gibi sıra dışı karakterlerden birini seçip başlıyorsunuz zombi öldürmeye. Bu öldürme işi daha ziyade "pataklama" şeklinde oluyor aslında: Zombilere beyzbol sopasıyla dalabilir, tekme-yumrukla girişebilir, kafalarında gitar parçalayabilir, ya da onları su manyağı yapabilirsiniz. Farklı oyun modları içinde dalgalar halinde gelen zombilerle birlik olup savaşabileceğiniz gibi, kendi aranızda da mücadele edebilirsiniz. Renkli grafikleri ve tuhaf espri anlayışıyla çılgın bir aksiyon oyunu olan ZombiRock **www.joygame.com/zombirock** adresinde sizi bekliyor.



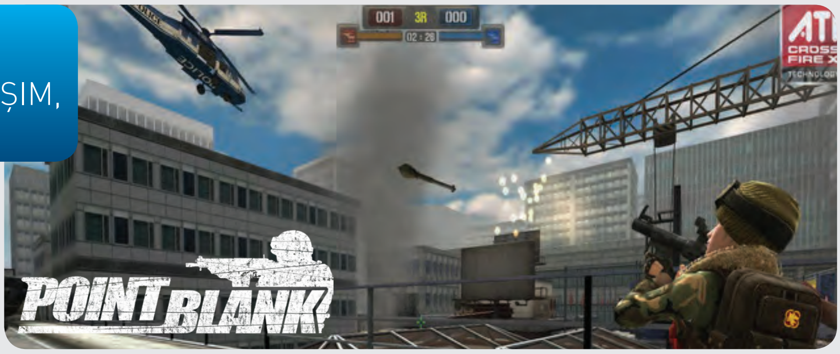


KUPONLARINIZI NASIL KULLANACAKSINIZ?

Dergimizin yanında edinmiş olduğunuz ve **31 Ocak 2013** tarihine kadar kullanabileceğiniz **ZombiRock** kodlarıyla **7 günlük maNga** karakterleri sahibi olabilirsiniz (evet, Eurovision'a katılan, müzik grubu maNga).
Kodu hesabınıza yüklemek için Wolfteam ve S2 ile aynı yöntemi izleyebilirsiniz.

Point Blank

"HEADSHOT" DEMİYOR ARKADAŞIM, "TAM KAFADAN" DİYOR!



Free2play oyunlar bütün dünyayı olduğu gibi Türkiye'yi de etkisi altına aldı. Ülkemiz oyuncuları bu alanda özellikle FPS türünü inanılmaz derecede benimsemiş durumda. Point Blank ise bu tür içerisinde kendini ispatlamayı başarmış oyunlardan biri ve bu ayki dergimizde PB oyuncularını çok güzel armağanlar bekliyor.

Yediden yetmişe, hadi abartmayalım, otuz-kırk yaşlarına dek okuldu, işti derken günün stresini atabilmek için kendimizi oyunlara veriyoruz. Rahat tüketilebilen oyunlar kafa dağıtmak için birebir ve Point Blank burada imdadımıza yetişiyor. Lobiden ister hazır kurulu oyunlardan birine giriş yapıyor, istersek kendimiz yeni bir oyun kuruyoruz. Klasik çatışmanın yanında aldığımız görevleri yerine getiriyor, karakterimize seviye atlatıyor, ödüller kazanıyoruz. Hızlı oyun yapısına sahip olan bu FPS bütün stresimizi alıp götürüyor. Hırs yaptığımız da oluyor tabii, ama şimdi oraya hiç girmeyelim.

Şu sıralar free2play camiamızın en popüler gündem maddelerinden biri de oyun turnuvaları ve Point Blank eSpor dünyasındaki yerini çoktan aldı. Diğer bir deyişle oyun sadece stres atmak isteyenler için değil, profesyonel oyunculukla ilgilenenler için de doğru bir tercih. Nfinity Games, Türkiye'de bu işi ciddiye alan birkaç firma arasında yer alıyor ve deneyimlerini çok yakında düzenleyeceği yeni ulusal turnuvayla da pekiştirmeyi hedefliyor. Toplamda 30.500TL gibi muhteşem bir para ödülü sunan ve üç ay boyunca sürecek olan Point Blank Ulusal Turnuvası kaçırılacak cinsten değil. Üstelik bu turnuvayı kazanan takım Türk bayrağını bir sonraki PBIC'de (Uluslararası Point Blank Turnuvası) taşıma şerefine erişecek.

Henüz denemediyseniz, bu ayki dergimizden çıkan kod ile Point Blank'e güzel bir başlangıç yapabilirsiniz. Tek yapmanız gereken **pb.nfinitygames.com** adresine girip kayıt olmak.

KUPONLARINIZI NASIL KULLANACAKSINIZ?

Kuponları kullanabilmek için öncelikle siteye hesabınızla giriş yapmanız gerekiyor. Giriş yaptıktan sonra hesap kısmının altındaki **"Kupon"** butonuna tıklayıp devam ediyorsunuz. Kupon sayfası açıldığında iki tane kutucuk göreceksiniz. Size armağan edilen kodu **"Ekipman Kuponu"** başlığı altındaki kutucuğa girmelisiniz. Kodlar tek kullanımlıktır, yani her kod sadece bir hesapta kullanılır ve işi biter. **"Yükle"** düğmesine basmadan önce sayfadaki diğer açıklamaları da okumanızı öneririz.

Birazdan okuyacaklarınız Point Blank oyuncuları arasındaki kalp hastalarına iyi gelmeyebilir, o yüzden lütfen yavaş yavaş okuyun... İşin şakası bir yana, Nfinity hem sadık oyuncularını mutlu etmek hem de yeni başlayanlara destek olmak adına inanılmaz hediyeler sunuyor. Kuponlardan çıkması olası hediyeler şu şekilde:

- **Rangemaster Tedarik Kiti** (içinden rastgele 1 günlük Rangemaster Sniper Tüfeği çıkıyor)
- **%100 Hızlı Canlanma** (1 gün)
- **Serbest Hareket** (3 gün)
- **Cheytac M200** (3 gün)
- **P90 Ext. D** (30 gün)
- **100.000** Puan
- **1.000.000** Puan

Tek bir kupondan bunların hepsi çıkmıyor tabii, ama yine de tüm ödüller insanın içini kıpır kıpır yapmaya yeter. İzninizle biz de kendi kodumuzu denemeye kaçıyoruz. Bakalım şans kimin yüzüne gülecek?

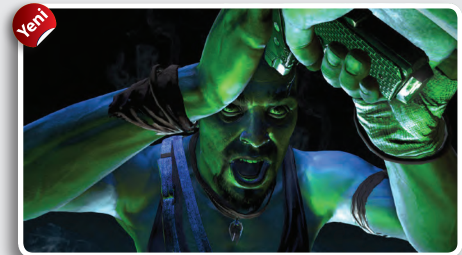


YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

GÜZEL BİR YILIN SONUNA GELİRKEN, ELİMİZDE KALAN OYUNLARI TEMİZLEMEK İÇİN RAHAT BİR AYA GİRİŞ YAPIYORUZ. 2013 ÇOK HAREKETLİ GEÇECEK, YENİ KONSOLLAR FALAN DERKEN, KENDİNİZİ VE BÜTÇENİZİ HAZIRLAYIN

FPS (First Person Shooter)

Yeni



FAR CRY 3
PC, PS3, 360

Serinin en iyi, son yılların iyi FPS'si aynı zamanda. İkinci oyunun kısıtlarının hepsinden kurtulmuş, hikaye modu, Co-Op'u ve multiplayer'ıyla tam bir paket haline gelmiş Far Cry 3. Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın bir cennet değil, tam tersine delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.

Yeni



Call of Duty: Black Ops 2
PC, PS3, 360
Uzun süredir aynı kalıplarla ilerleyen CoD'u kabuğundan çıkartmak için çok uğraşmış Treyarch. Bazılarında başarılı olmuş, bazılarında olamamış. Ama, değişim iyidir.

Yeni



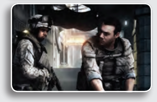
Halo 4
360
Yeni bir yapımcının ellerinde şekillenen Halo 4, üçlemenin sonundan bayrağı büyük bir maharetle alıp taşımayı başarıyor. 360'ın en iyi oyunlarından biri.



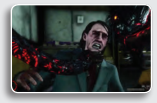
Dishonored
PC, PS3, 360
Thief'in atmosferini ve oynanışını, Half-Life 2'nin mimari güzelliğini alın ve tamamen yeni bir steampunk evreninde bir araya getirin. İşte Dishonored!



Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.



Battlefield 3 + DLC'leri
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Düzenli çıkan DLC paketleriyle heyecanını daim tutmayı da beceriyor yapımcılar.



The Darkness 2
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



TORCHLIGHT II
PC

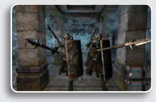
Torchlight'ın altını üstüne getiren Alchemist, tüm kıtayı yakmadan önce onu durdurmak size düşüyor. Bu esnada yüzlerce sandık açacak, binlerce silahı biriyle karşılaştıracak ve Diablo III'ten sıkılmış bünyenize terapi uygulayacaksınız. Temel olarak çok oyunculu oynanabilmesi haricinde ilk oyunla arasında büyük bir değişiklik olmasa da Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı olmuş.



The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Kesinlikle son yılların sadece en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bir yıl olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.



Diablo III
PC
1.04 yaması Paragon seviyeleriyle bir toparlanma sürecine giren Diablo III için merakla 1.05 yamasını bekliyoruz. Bakalım PvP ne zaman gelecek.



Legend of Grimrock
PC
Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.



Final Fantasy XIII-2
PS3, 360
Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

Klasik



The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON



ASSASSIN'S CREED III
PS3, 360

Her yıl çıkan oyunların belli bir kaliteyi tutturmasını bekleriz. Assassin's Creed III ise bir önceki iterasyondan sonra beklentinin çok üstüne çıkıyor. Her köşesi yapacak başka bir şeyle dolu yeni bir dünyaya taşıyor Assassin'lerle Templar'ların savaşını. Amerika'nın özgürlük mücadelesini sulandırmadan, oynanışı çocuklaştırmadan, tam anlamıyla büyüklere yönelik bir oyun olacak şekilde sunmuş Ubisoft.



Hitman: Absolution
PC, PS3, 360
Bu aralar da ne suikastçı yaptı birader! Birader demişken, barkod kafalı ajanımız 47 çok iyi bir geri dönüş yaptı. Sevindik.



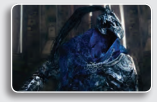
LittleBigPlanet PS Vita
PS Vita
Çok azınızın oynadığını biliyoruz LBP'yi, alın işte size bu utancı gidermek için güzel bir fırsat: PS Vita'nın oyun portföyündeki en iyi oyunlardan biri olduğu için artık oynamak zorundasınız.



Resident Evil 6
PS3, 360
Üç farklı senaryo -ve yönetilecek altı farklı karakterle son yılların en zengin içerikli aksiyon oyunu RE6. İnternette şikayet edenleri kaale almayın siz, gerçekten şahane bir oyun.



Tekken Tag Tournament 2
PC, PS3, 360
Tam 12 yıl önce PS2 için çıkan TTT'ın yenisi, bu kez PlayStation 3 için karşımıza çıktı.



Dark Souls: Prepare to Die Edition
PC, PS3, 360
Dark Souls'un PC versiyonuna Games for Windows Live yüzünden kızgın olsak da, kaçınılmaması gereken bir oyun. Çözünürlük yamasıyla oynayınca şahane hale geliyor.



Sleeping Dogs
PC, PS3, 360
Çin'de geçen GTA değil, ondan çok daha fazlası. Batman'den sonra en iyi dövüş sistemlerinden birisi ve Hong Kong'uyla tam bir aksiyon fırtınası.

"Üçüncü oyun" lanetini kırdı Far Cry 3. Daha iyi olmasını beklediğin devam oyunu var mı?

1. *Devil May Cry ilk oyunun arkasından en iyisi olur diye umuyorum, şahitlerim var! - VOLKAN*
2. *The Witcher - MELİS*
3. *Dead Space 3 güzel olsun istiyor gönül, uzayda tırsmayı özledim (mütamadiyen her haftasonu ordayım o bakımdan !?) -OSMAN*
4. *Bakayım, bakayıııım.... Anaaa, beklediğim devam oyunu kalmamış ya la benim! - SİNAN*
5. *İçinde at olan her oyun, daha iyi bir oyundur! -TUĞBEK*

Hadi itiraf et, kendini hangi gereksiz Facebook oyununa kaptırdın?

1. *Valla hiç :/ -VOLKAN*
2. *Simcity Social ve Castleville (yaklaşık 1 senedir oynuyorum) - MELİS*
3. *Texas Holdem Poker dersem taşlar mısınız? -OSMAN*
4. *Cityville oynadım çok uzun süre (oyunun kapasitesine göre uzun) -SİNAN*
5. *Hepisi! -TUĞBEK*

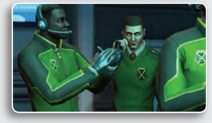
2013'te oyun dünyasından en çok beklediğin şey nedir?

1. *PlayStation 4, the Last of Us ve The Last Guardian. I <3 Sony - VOLKAN*
2. *Xbox 720 :) hatta Kinectplus :P - MELİS*
3. *Daha az DLC, bir seferde daha çok içerik, illallah ettik arkadaş. -OSMAN*
4. *Huzur ve dünya barışı... Ama bu ikisi oyunlarda pek sıkıcı konseptler olduğundan, bol patoslu yeni nesil oyunlar! -SİNAN*
5. *Oyun dünyasının patlaması! -TUĞBEK*

STRATEJİ



Fallen Enchantress
PC
Bir yıl önce çıkan Elemental'in hatalardan arındırılmış, kendi başına da oynanabilen eklenti paketi.



XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!



Worms Revolution
PC, PS3, 360
Yeni fizik motoru ve suyun sadece bölümlerin dibinde değil, her noktada tehlikeli olması her şeyi değiştiriyor kurtçuklarımız için.



FTL: Faster Than Light
PC
Kickstarter'da hayat bulmuş, küçük ama muhteşem bir strateji oyunu. Küçük uzay geminizle "uzayın en sağına" ulaşabilecek misiniz?



Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi stratejisi.

DVO & ONLINE



Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.



Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.



Blacklight Retribution
PC
Tamamen free2play olan Blacklight Retribution, Call of Duty benzeri kapalı mekanlarda hızlı piyasa çatışmaları sunan, çok kaliteli bir oyun.



Lord of the Rings Online
PC
Free2play modeline geçtiğinden beri hız kesmeden yeni içeriklerle zenginleşen LOTRO, kaliteli bir DVO oynamak isteyenleri kendine çekiyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Far Cry 3



Halo 4

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Önümüzdeki ay biraz sakin geçecek. Oturup soluklanacak mıyız peki? Haaayıııır! Daha bitirilecek bir sürü oyun var!

ARALIK '12	
Air Conflicts: Pacific Carriers	PC
Battlefield 3: Aftermath	PC
Battlefield 3: End Game	PC
Guardians of Middle-Earth	PS3, 360
Iron Sky: Invasion	PC, PS3, 360
My BodyCoach 3: Complete Coaching	360
Paper Mario: Sticker Star	3DS
The Settlers Online	PC

OCAK '13	
Anarchy Reigns	PS3,360
Agricultural Simulator 2013	PC
DmC Devil May Cry	PS3, 360
Ni No Kuni: Wrath Of The White Witch	PS3
Sing Party	WiiU
Sniper: Ghost Warrior 2	PC, PS3, 360
The Sims 3: 70s, 80s, & 90s Stuff Pack	PC

ŞUBAT '13	
Aliens: Colonial Marines	PC, PS3, 360
BioShock Infinite	PC, PS3, 360
Dead Space 3	PC, PS3, 360
Metal Gear Rising: Revengeance	PS3, 360
Omerta: City of Gangsters	PC, 360
Persona 4: Golden	PS Vita

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

MACERA & BULMACA



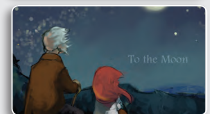
Scribblenauts Unlimited
PC, 3DS, Wii U
Son yılların en ilginç bulmaca oyunlarından birisi olan Scribblenauts, en sonunda PC versiyonuyla karşımızda!



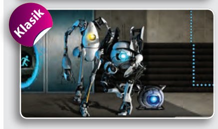
Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.



The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
Telltale Worlds'ün The Walking Dead serisi giderek TV dizisinden daha iyi bir hal almaya başladı. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi.



To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.

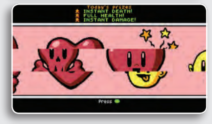


Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

GARİP TÜRLER



Just Dance 4
PS3, 360, Wii, Wii U
Sadece dansettiğiniz bir oyunun dördüncü versiyonu. Daha fazla açıklamaya gerek yok sanırız.



Retro City Rampage
PC, PS3, 360, Wii, PS Vita
80'ler ve 90'lardan aklınıza gelebilecek, nostalji damarınızı kabartacak her şey tek bir oyunda toplanmış.



Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).

ORGANİZE SANAYİ



DÜKKÂN ARTIK MERT USTANIN

Hayatta hiçbir zaman koltuk meraklısı olmadım. Her zaman ileriye baktım. Bulunduğum yerden daha ileriye nasıl gidebileceğimi araştırdım. Taş değil su olmayı tercih ettim. Değişim ve yeni şeyler öğrenmek bana her zaman daha çekici geldi. Arkadan gelenlerin yolunda durmaktansa, onları kafasına basıp yüksekte kalmaya çalışmaktansa onlara yol açmayı tercih ettim. İşte bu yüzden dükkânın anahtarını, daha devraldığım gün söylediğim gibi, çoktan kalfalıktan ustalığa terfi etmiş olan Mert'e bırakıyorum. Çantamı sırtıma vurup gitme vaktidir. Bundan sonra ben, internetteki kendi dükkânımda olacağım. Dükkânın yerini, eğer beni sosyal medyadan takip ediyorsanız kolayca bulabilirsiniz. Gene buralardayım ama Oyungezer'e çay içmek için uğrayıp Organize Sanayi'ye bir iki ürün, dergiye birkaç oyun yazmaktan daha öteye gitmeyeceğim. Alın terimi kendi dükkânım için dökeceğim. Ben yokken Mert'in burayı çok iyi yürüteceğine inanıyorum. Nasıl bir erkek babasını kaybetmeden asla bir baba olamazsa bir kalfa da ustası gitmeden usta olmayı bilemez. Mert Usta. Bu dükkânda çok emek var. Sakın yanına bir çırak almamazlık etme. Sanatı ona da öğret, kendine saklama. Organize Sanayi bir okul olsun. Gelenek de, kitap da bundan sonra sana emanet.
Haydi eyvallah... **-BURAK AKMENEK**



YOLUN AÇIK OLSUN BURAK USTA

Hayatta verilen kararlar vardır, verdiğiniz zaman kendinizle beraber diğer insanların da yaşamını tamamen değiştirebilir. Burak Usta'nın kendi dükkânını açması da, benim için böyle bir karar oldu işte. Tüm sanayinin kontrolünü elde etmek çok güzel bir şey, evet; ancak her günü bomboş atölyede tek başına geçirmek öyle değil. Ekran kartını, anakartı masaya yatırdığımda tornavidayla, üstüpüyle konuşur hâle geldim artık. Ayrıca bir gün önce kalfa iken, ertesi güne usta olarak uyanmak da ürkütücü. Donanım dediğin derya deniz, her gün bilmediğim bir şey çıkıyor; her gün bir ton yeni şey öğreniyorum. Hâlâ çok eksiğim var ve ne yaparsam yapayım o eksik hiç kapanmayacak gibi geliyor. Stresi de cabası. Ama asla şikâyetçi değilim, sonuçta bu bir gün olacaktı ve oldu. Ben usta olduysam, Burak Usta da kendi dükkânını açarak "Usta+" oldu. O nedenle ondan hâlâ öğreneceğim pek çok şey var. Dükkânı bir açılsın, tozu toprağı ortadan kalksın hele bir, her hafta yanındayım. Kısacası benden o kadar kolay kurtulamayacaksın Burak Usta+... Yolun açık olsun. **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

83 - Nokia Lumia 920
Kaliteli işçiliği ve Windows Phone 8 işletim sistemiyle çok şık bir telefon.

84 - 2012'nin En'leri
Bu yıl boyunca dibimizi düşüren ürünleri bir araya topladık. Bayılacaksınız!

90 - Razer Taipen
Her iki elle de kullanılabilen Taipen zeki, çevik ve alımlı bir fare.

91 - Samsung Galaxy Note 10.1
Android tabanlı ve yüksek performanslı bu tablette not almak çok keyifli.

92 - HP Pavilion g6-2153st
Sade tasarımlı bir dizüstü bilgisayar arıyorsanız buna bir göz atın.

93 - Asus GTX 650 Ti DirectCU II
Kart küçük, soğutucu büyük, bakalım Asus ne yapacak?

94 - Windows 8
Yeni Windows'a geçiş yapmaya değer mi? Bu yazıda Windows 8'i detaylıca inceliyoruz.

100 - Pazar Yeri
Her bütçeye uygun sistemleri bu ay gene elden geçirdik, değişiklikler yaptık.

102 - Tamir Atölyesi
Mert aldı eline İngiliz anahtarını... Sonrasını bu sayfalarda okuyabilirsiniz.

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



Nokia Lumia 920

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

NOKIA VE MICROSOFT'UN MUTFAĞINDAN -MERT YİĞİT DOĞRU

Çarpıcı tasarımına Nokia N9'umdan alışık olduğum Lumia 920, yine tek parça polikarbonat kasaya sahip. Muhteşem kalite ve işçiliği, telefonu elinize alır almaz hissedebiliyorsunuz. Üst kısımda 3.5mm jak, SIM girişi ve ikinci bir mikrofonu, alt kısımda micro USB girişi ve hoparlörleri, sağ yan kısımındaysa açma kapama/kilit tuşları, deklanşör tuşu ve ses açma kapama tuşları bulunan Lumia 920'nin 4.5"lik ClearBlack destekli 1289x768 piksel PureMotion HD+ WXGA IPS LCD ekranı, en düşük parlaklıkta bile muhteşem bir görüntü sağlıyor. Corning Gorilla Glass 2 desteğini de unutmamak lâzım elbette.

Ön yüzünde 1.2MP'lik bir kamera bulunan telefonun, arka yüzündeki Carl Zeiss lensli 8.7MP'lik kamerasının performansı muazzam. Aydınlık ortamlarda zaten son derece başarılı işler çıkaran telefon, gece karanlığında bile bir akıllı telefondan beklenmeyecek parlaklık ve netlikte resimler çıkarıyor. Bunu da PureView ve Optik Görüntü Sabitleme teknolojilerine borçlu diyebiliriz. Bunun yanı sıra Akıllı Çekim özelliği, çektiği farklı resimler arasından en iyi yüzü seçmemizi ve hareketli nesneleri (resim çekerken yürüyen insan mesela) resimden kaldırmamızı sağlıyor. Ara sıra teklese de (hata vermesi, silme işlemini gerçekleştirememesi vs.) genelde gayet iyi çalışıyor. NFC'ye, 4G'ye ve kablosuz şarj teknolojisine de sahip olan modelin ön kısmında dokunmatik Windows Phone 8 tuşları bulunuyor. Görüşme kalitesi de gümbür gümbür. Ancak aynı şeyi hoparlörü için söyleyemeyeceğim. iPhone 4S'in yanında sönük kalıyor mesela.

NOKIA, SEN HER ŞEYİ DÜŞÜNÜRSÜN

Çift çekirdekli Snapdragon S4 işlemci ve 1GB bellekten gücünü alan telefon, Windows Phone 8 kullanıyor malumunuz. 32GB'lık hafızası da (en azından benim için) son derece yeterli olan telafonda, bir önceki paragrafta ufaktan çıtlatmaya başladığım Nokia'ya has özellikler de epey başarılı. Piyasanın en değerli harita servislerinden Nokia Haritalar ve Nokia Sürüş, pek kullanmasam da çevrimiçi dinleme özelliği pek çok kullanıcı tarafından sevilen Nokia Müzik, pusula, kamera, GPS ve Nokia Haritalar'ı harmanlayarak şehirde ne var ne yok kamerada gösteren Nokia Bilen Göz (Pendik'te bile bin yer gösterdi, varın gerisini siz düşünün) gibi uygulamalarla Lumia 920, Windows Phone 8'de kendi yolunu çizmesini iyi biliyor.

Peki ya Windows Phone 8? Bana kalırsa olmuş. Çok güzel olmuş hem de. 5 dakikada gerekli tüm hesaplarımı bağlayıp, kaç gündür çatır çatır kullanmamın ardından. Boyutları değiştirilebilen simgelerle, tamamen kendimize özgü bir ana ekran oluşturmak mümkün ve son derece de keyifli. Windows Phone'un en güzel ve kendine has özelliği olan live tiles animasyonları da, telefonu kullanmayı gerçekten çok keyifli hâle getiriyor. Bu simgelerin rengini değiştirebiliyor, arkaplanı da siyah ya da beyaz olarak atayabiliyoruz. Sağdan sola kaydırdığımızda, tüm uygulamaları görebiliyor ve dilediğimiz uygulamaları/kontaktları ana ekrana taşıyabiliyoruz. Tüm bunları yaparken telefonun da yağ gibi kaydığını belirtmeme gerek yok sanırım. 2000mAH batarya da, ortalama kullanımla iki güne yakın götürüyor.

Gelelim uygulamalara. Öncelikle uygulama çeşitliliği kimi kullanıcıları tatmin etmeyebilir. Bir Symbian kadar çeşitsiz değil elbette ama Android ve iOS'a kadar da daha yolu var. Yalnız az sayıda uygulama olmasının en güzel yanı, öz uygulama olması. Yani AppStore ve Google Play'deki kadar çöp uygulaması yok Windows Phone 8'in. Tabii bunda, Microsoft'un işleri baştan sıkı tutmasının da etkisi yadsınamaz.

SONUÇ

Windows Phone 8 işletim sistemine sahip olan kullandığım ilk ve şimdilik tek telefon Nokia Lumia 920, muhteşem bir telefon. Tek eksisi, titreşimde biraz fazla cozurdaması (telefon titreşimdeyken sessiz modda değil gibi bir şey). Onun dışında severek kullandım, kullanıyorum, kullanacağım. En azından geri gönderene kadar (üzgün smiley).





İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Kalite, işçilik, kullanıcı deneyimi
Eksiler: Titreşim kendinden geçmiş
Üretim: Nokia www.nokia.com.tr
Dağıtım: Nokia www.nokia.com.tr
Fiyat: 1649TL (KDV dâhil)

Apple SBB'ye 21 Milyon Dolar Tazminat Ödedi

HEP ALACAK DEĞİL YA CANIM, BİRAZ DA VERSİN

Apple'ın iOS 6'da kullanıcılarıyla buluşturduğu ve Hans Hilfker'in SBB'nin (İsviçre Federal Demiryolu Servisi) kullanımı için yaptığı tasarımdan esinlenildiği çok belli bariz olan saat tasarımı, firmaya biraz pahalıya patladı. SBB tarafından hâlâ kullanılan saat tasarımı için Apple, olayı mahkemeye taşımadan firmaya tam 21 milyon dolar ödedi. Tabii bu parayı ödeyerek, bu tasarımı ürünlerinde rahatlıkla kullanabileceğini de garantilemiş oldu. Haberin en ilginç yanıysa, SBB sözcüsü Patricia Claivaz'ın "Apple'ın tasarımımızı kopyalamasından onur duyduk." demesiydi. Adamlar dünden razıymış demek ki. O değil de Hans Hilfker ne yapıyor acaba şimdi, ben asıl onu merak ettim haberi ilk gördüğümde. Kaç sene önce o tasarımı yaparken olayların bu boyuta gelebileceğini düşünmüş müydü acaba hiç.



DOSYA

2012'nin EN'leri

"BİR YIL DAHA BİTTİ ERSİN..."

- MERT YİĞİT DOĞRU

Bir yıl bitiyor, yeni bir yıla daha merhaba diyoruz. Malumunuz, bu yıl da diğer yıllar gibi pek çok ürüne ve gelişmeye ev sahipliği yaptı. Kimilerine bayıldık, kimilerine burun kıvırdık. Kimileriyse resmen dibimizi düşürdü (hayır spoiler vermeyeceğim)! Biz de, 21 Aralık 2012'den önce size bu ürün ve gelişmelerden bahsetmeye karar verdik (sonra sizi bir daha bulamayabiliriz çünkü). Toplam 14 kategoride 14 ürün, 1 adet de yılın olayı seçtik. Pek çok fikir dinledik, ürünlerin dünya genelinde topladıkları olumlu olumsuz tepkileri ölçtük ve seçimlerimizi yaptık. Size de keyifle okumak kaldı.

O zaman... Yeni yılda görüşmek üzere!



EN İYİ AKILLI TELEFON

SAMSUNG GALAXY S III

Samsung'un bu sene içerisinde çıkardığı Galaxy S III, pek çok kullanıcı tarafından "Android'in en iyi telefonu" olarak görülüyor. Neyse ki biz de, bu telefonu Organize Sanayi'de inceleme şerefine nail olduk. 136.6 x 70.6 x 8.6mm olan telefon, yuvarlak hatlara sahip ve 4.8"lik 1280x720 piksellik Super AMOLED ekranıyla çoğu rakibini rahatlıkla domine edebiliyor. Bunun yanı sıra 1.4GHz hızında çalışan 4 çekirdekli işlemcisi ve 1GB belleğiyle, yaptığımız performans testlerinde pek çok tableti de geride bıraktığını söylememiz gerek (AnTuTu: 11871, Nenamark2: 58.9 FPS, Quadrant: 5619, Passmark: 2071. Skorları dinlediniz). Corning Gorilla Glass 2 sayesinde kocaman ekranının çizilmesi epey zor olan telefon, beraberinde pek çok Samsung teknolojisi getiriyor: NFC teknolojisi ile dokunarak paylaştıran S Beam, video izlerken mesaj atmak gibi başka işlerimizi de halletmemize olanak tanıyan Pop-up play, telefona bakarken ekranın kapanmasını engelleyen Smart stay ve gelişmiş sesli komut S Voice gibi. 8MP'lik kamerasıyla FullHD video çektiğini söylememe gerek yok sanırım. İşte bu, ve sayamadığımız pek çok özelliğinden ötürü Samsung Galaxy S III, bizim gözümüzde 2012'nin en başarılı akıllı telefonu oldu.

EN İYİ TASARIMA SAHİP ÜRÜN



THE NEW iMAC

Piyasayı şekillendirmesinin yanı sıra, Apple'ın çok çok iyi yaptığı bir iş vardır: Tasarım. Gerçi son iPod ve iPhone bana göre Apple çizgisinden biraz uzaklaştılar, ancak The New iMac zaten muhteşem olan tasarımını bir adım daha öteye taşıyarak all-in-one bilgisayarların tasrım çizgisini epey bir yükseğe çekti. Tüm bu sadelik ve incelik, güçlü bir donanım ve MacOS X Mountain Lion işletim sistemiyle çok daha hoş görünüyor gözümüze. Intel Core i5 ve i7 işlemcileri, NVIDIA Kepler mimarisinine sahip grafik çipleri, Thunderbolt bağlantı arayüzü desteği ve SSD ile HDD'yi birleştirerek hem performans hem de geniş kapasite sunan hibrid sabit diskiyle istediğimizi fazlasıyla veriyor. Tabii yanında gelen ve her biri birer sanat eseri gibi duran Apple Wireless Keyboard, Magic Mouse ve Magic Trackpad'i de unutmamak lâzım. Apple Store bir açılsın da hele, gider bol bol kurcalarız (yoksa çok pahalı ya).



EN İYİ OYUNCU MASAÜSTÜ

ASUS ROG TYTAN CG8580

Eline Asus Republic of Gamers'ın herhangi bir –bakın "herhangi bir" diyorum– ürünü geçmemiş biriyseniz "Yaa bunlar da bu serinin suyunu çıkardılar artık haa." diyebilirsiniz. Bu durumda, sizi en yakın zamanda bu tür bir ürünle biraz vakit geçirmeye davet ediyorum ve Tytan'a geçiyorum. Görselden de anlayacağınız üzere bilgisayar değil, daha çok bir sanat eseri olarak adlandırabileceğimiz bir bilgisayar bu. 20 kiloluk bu dev, Asus'un isimsiz bir Z77 anakartını kullanıyor. 4.2GHz'de çalışan ve tek tuşla 4.6GHz'e kadar çıkartılabilen Intel Core i7 3770K işlemcisiyle dudak uçuklatan Tytan'da NVIDIA GeForce GTX 680 görev yapıyor. 16GB belleği, 1TB'lık sabit diski, Asus Xonar ses çözümünün yanı sıra 128GB'lık SSD'si de performans üçgenini tamamlayan unsurlar (gerçi üçgenden çıktı olay, altıgen'e kadar gider). HDMI'ı, VGA'i, 6 adet USB 3.0 ve 4 adet USB 2.0 bağlantı noktaları da tastamam. Hepsini geçtim, yanında gelen klavye ve faresi de premium kalitede. Sistemin içine girerek garantiyi bozmadan dilediğinizce parça değişimi de yapabiliyorsunuz. Başka bir arzunuz? (Hayır efendim, fiyatta indirim yapmam!)

DOSYA

YILIN ARZU NESNESİ



LAMBORGHINI AVENTADOR LP700-4 ROADSTER

Lamborghini Aventador'u biliyorsunuz (Need for Speed'den canım, nereden olacak). İşte o Aventador biraz daha güzelleşmiş ve fazlalıklarından kurtulup iyice forma girerek bir Roadster olmuş görmeyeli. Ve biz bir kere daha aşık olduk bu bebeğe. İki parçalı karbon fiber tavanı istendiğinde elle çıkarılarak ön bagaja yerleştirilebilen Aventador Roadster, 6.5lt hacimli bir V12'ye sahip ve resmen uçuyor. O'dan 100km'ye sadece 3 saniyede çıkabilen araç, 350km/s son hıza ulaşabiliyor. Tasarımında bolca karbon fiber ve alüminyum kullanılan otomobilin tasarımı da mükemmel. Audi ile ortak geliştirilen araç içi bilgi ve eğlence sisteminde NVIDIA Tegra işlemcisinin kullanıldığını da not düşelim (ucundan kıyısından bize bağlamaya çalışıyorum, ne yapayım). Araç gösterge panelinin de tamamen LCD ekrandan oluştuğunu söylesem? İyice moraliniz bozulur, biliyorum. O nedenle susuyor ve aracın güzelliğinde tekrar kayboluyorum...

EN İYİ FARE



RAZER MAMBA

Özellikle FPS'lerin olmazsa olmazı olan klavye ve fare ikilisi, oyun performansını gerçekten etkileyen iki önemli unsur. Daha çok da fare. Ağırlığı, şekli, ergonomisi, malzeme kalitesi ve teknik özellikleri, bir farenin oyun camiasındaki yerini belirler. Smokinli oyuncu Razer'ın Mamba'sı, bu saydıklarımın altını hakkıyla doldurabilen bir fare işte. Kutusundan çıkarmadan vitrininize "Bak bu da benim plaketim." diye koysanız, çoğu arkadaşınızın yutacağı güzellikte bir sunuma sahip fare, kablolu ve kablosuz kullanılabiliyor. Kablosuz kullanımda tam 16 saat boyunca sizi yalnız bırakmaması, ele iyice oturan ergonomik tasarımı, tam kararında ağırlığı (136gr), 6400DPI'lık 4G çift alıcısı, 1ms tepkime süresi ve fareyi kaldırdığınızda imleci kilitleme gibi özellikleriyle sanal düşmanlarınızın en büyük korkusu bu fare. Örgülü kablosu da yıllara meydan okuyacak nitelikte. Sizce de yılın faresi ödülüne layık değil mi?

ASUS ZENBOOK UX31E-RY009V

Dizüstü, netbook, tablet derken jilet gibi ultrabook'lar da hayatımızda iyice yer etmeye başladılar iyice. Intel'in koyduğu 2cm ya da daha az incelik, 1.4kg ya da daha az ağırlık, en az 5 saat pil ömrü, 1000$ civarı fiyat, düşük TDP'li işlemci, dâhili grafik çipi ve Intel Rapid Start, Anti-Theft ve Identity Protection gibi teknolojilere sahip olmak gibi kurallara uyması gereken bilgisayarların pek çoğu göz kamaştırıcı elbette. Ancak Asus Zenbook UX1E-RY009V, tasarım açısından buralara uğrayan ultrabook'lardan bir tık öndeydi. 1.7GHz'lik Intel Core i5 2557M işlemcisi, 4GB belleği, microVGA ve miniHDMI girişleri, SD kart okuyucusu ve birer USB 2.0/3.0 bağlantı noktaları bulunan bilgisayarda 128GB'lık bir SSD bulunuyor. Ürünün Bang&Olufsen'e emanet ses performansı da gayet iyi. 13.1"lik ultrabook'un 7 saatlik kullanım ömrü bulunuyor ve bu Zenbook sadece 1.4kg (sınırda kalmış biraz). Oyungezer okurken, masanızın üzerindeki müzik çalan bilgisayarın ASUS Zenbook UX31E-RY009V olmasını istemez miydiniz? Hadi, doğruyu söyleyin.

EN İYİ ULTRABOOK





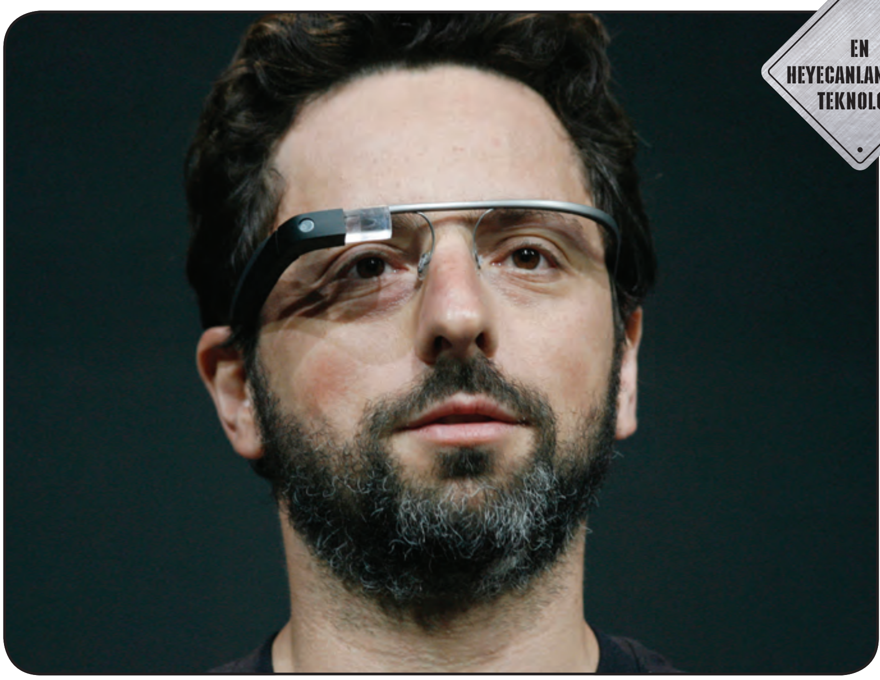
ASUS ROG MAXIMUS V FORMULA

Yine Asus, yine Republic of Gamers. Tytan'da da söyledim, elimden hiçbir şey gelmiyor ödülleri bu serinin ürünlerine yağdırırken. Tasarım, ruh, kendine has üst düzey özellikler, kalite, verdiği premium his... Intel'in Z77 çipsetini kullanan Maximus V Formula, bir anakarttan bekleyeceğiniz her şeyi fazlasıyla veriyor. Fazlası mı? Hava ve su suğutmayı birleştiren dünyanın ilk hibrid soğutucusu Fusion Thermo desem? Ya da online oyunlarda bağlantıyı oyunumuza göre ayarlayan GameFirst II'ye bir göz atın. Üzerindeki SupremeFX ses çipine ne demeli? Stabilite ve ömrü artıran, overclock'un dibine dibine vurmamızı sağlayan bir ton özelliğinden bahsetmiyorum bile. Bunları her RoG anakart incelemesinde artık yazmaktan sıkılsam da, hani ne derler "Adamlar yapıyor abi". Yani Maximus V Formula'yı yılın anakartı seçmemizin arkasında bilmediğiniz bir neden yok kısacası. İşte tek sıkıntısı, fiyat etiketinden dolayı geniş kitlelere yayılamaması. Ama böyle bir anakarta da verilir o para. Son kuruşuna kadar hem de.



GOOGLE NEXUS 7

Google'ın Asus ile birlikte geliştirdiği 7"lik tableti Google Nexus 7, kompakt yapısı ve sadeliğiyle tam bir "Tablet". 1280x800 piksel çözünürlük sunan ekrana, 1.3GHz hızında çalışan 4 çekirdekli NVIDIA Tegra 3 işlemciye ve 1GB belleğe sahip olan ürünün kalınlığıysa 1cm. Android 4.1.1 ile gelen ürünün ekranı Gorilla Glass, arka tarafıysa polikarbon alaşımlı bir madde ile kaplı. Yani sağlam, çizilmelere dayanıklı ve elden kolay kolay kaymıyor. 16GB ve 32GB hafıza seçenekleriyle gelen Nexus 7, microSD kart kabul etmiyor. Ortalama 9-10 saatlik kullanım süresi de, tabletin bir diğer artısı. NFC, Bluetooth ve WiFi özellikleri de cabası. Peki neden Google Nexus 7'yi yılın en iyi tableti seçtik? Başta da söyledim aslında, bu tam bir "Tablet". Gereksiz pek çok ayrıntıdan kurtulmuş ve sadece tablet olmaya odaklanmış bir ürün Nexus 7. Tabii ki kalitesinden ve sağlamlığından ödün vermeden. İnternette keyifle dolaştık, dizimizi/filmimizi izledik, müziğimizi dinledik ve belki de bizim için en önemlisi, oyunumuzu rahat rahat oynadık. E daha ne isteyelim?



GİYİLEBİLİR EKRANLAR

Kabul, giyilebilir ekran muhabbeti 2012'de çıkmadı. O nedenle aranızda haklı sebeplerle "Ama ne alaka bu burada??" diyen goyunlar çıkacaktır. Onları da başlığı bir daha okumaya davet ediyorum. Evet, Google Glass'la çıkan bu muhabbet 2010 yılına kadar dayanıyor; ancak konseptin Google tarafından tanıtılması ve Olympus ve Vuzix gibi firmaların da giyilebilir ekranlar çıkarması daha çok bu seneye denk geliyor. Siz ne düşünüyorsunuz bilmiyorum ama, gözlüğümün kişisel asistanıma dönüşmesi fikri beni heyecanlandırıyor. Şu anki konseptler hem tasarım, hem de özellik açısından Google'ın ilk başta yayınladığı videoda gösterilenden çok uzaklar elbette. Ancak şu devirde teknolojinin hızını sorgulayacak durumda olduğumuzu düşünmüyorum. O nedenle gözümüzdeki gözlüklerle konuşacağımız zamanlar çok da uzak değil bana kalırsa. Cebinizdeki telefonlara iyi bakın; zira bundan bir 10 sene sonra "Oha olm, nasıl kullanmışız o takozları biz?" muhabbetinin konusu olacaklar.

DOSYA

BENQ 2420T

Counter-Strike ustaları HeatoN ve SpawN'un katkılarıyla tasarlanan bu güzide BenQ, uzunca bir süredir test sistemimizi bize bağlayan ekran. Hatta kendisinden üç tane olduğundan, el birliğiyle Voltran'ı oluşturuyoruz! Şaka bir yana tasarımı, özellikleri, görüntü kalitesi, dokunmatik kontrol paneli ve S Switch kumandasıyla son derece keyifli bir kullanım yaşatıyor BenQ 2420T. FullHD monitör 350cd/m2 parlaklık oranına, 2ms tepkime süresine ve 16.7 milyon renge sahip. NVIDIA LightBoost teknolojili 3D Vision 2 desteği ve karanlık alanların aydınlatmasını dengeleyen Black eQualizer özellikleri de artısı. Monitörü kullanmak için farklı profiller kaydedebiliyor, destekleyen ekran kartları ve oyunlar için HeatoN ve SpawN'un profillerini internetten indirerek kullanabiliyorsunuz. 90 derece dönebilen bir yapıya sahip olan 2420T'nin yan kısmında bulunan iki adet USB bağlantı noktası ve 3.5'lik bağlantı noktasını da unutmayalım. Bu monitörün bizi üzen yanıysa, pek çok rakibinin aksine kutusundan 3B gözlük çıkmaması oldu. Ama bu, BenQ 2420T'nin yılın monitörü olmasını engellemekten çok uzak bir sorundu.





MSI GT70

Bu ödülün MSI GT70'e gideceğini, geçtiğimiz aylarda yaptığımız notebook testinden sonra tahmin etmişsinizdir sanırım. Bilmeyenler için söyleyeyim, kendisi pek çok rakibini geride bırakarak o testin birincisi olmuştu. Ve bu birincilik, ona yılın en iyi oyuncu dizüstü bilgisayarı olma hakkını kazandırdı. Sadece performansıyla değil, sahip olduğu ergonomi ve havasıyla da birinciği sonuna kadar hak eden GT70, 17"lik ekrana sahip ve gücünü Intel Core i7-3610QM 2.3GHz işlemcisi, NVIDIA GeForce GTX 670M 3GB grafik çipi ve 16GB belleğinden alıyor. 750GB'lık sabit diskin yanı sıra 128GB'lık SSD'si sayesinde de bolca yer ve performansa sahip. 4 kiloya yaklaşan ağırlığıysa, MSI'ın kutuya dâhil ettiği çanta sayesinde pek bir sorun teşkil etmiyor. 428x288x55mm'lik boyutları da aynı şekilde. Piyasada rahatlıkla oynatamayacağı hemen hemen hiç oyun bulunmayan bilgisayar, şu an da piyasanın en iyilerinden (gerçi çok eskimedi ama ben yine de soru işaretlerini kaldırayım). Teknik Servis'e gelen mektuplarda da çok popüler hem (yani diyorum ki sormanıza gerek yok, gidin alın).

TT ESPORTS MEKA G-UNIT

Organize Sanayi'ye gelen nadir mekanik klavyelerdendi Tt eSports MEKA G-Unit. Ve Eren'in de dediği gibi ilk elinize aldığınızda alışmakta güçlük çekeceğiniz, ancak alıştıktan sonra eski klavyenize dönmek istemeyeceğiniz türden bir klavye bu. 1.3kg'luk ağırlığı ve kaymaz alt kısmıyla masanın üzerine kurulduktan sonra pek hareket ettirmek istemeyebilirsiniz. Ancak bu durumda Tt eSports'un kutuya dâhil ettiği taşıma çantası imdadınıza yetişecektir. Uzun ömürlü ve üst düzey kalitede olduğunu da söyleyebiliriz. Mekanik klavyeler çok mu ses çıkarır? Diğerlerini bilmem ama bu klavyede kullanılan Cherry Black anahtarlar sayesinde gürültüsüz bir yazı/oyun deneyimi yaşamak mümkün. Oyun demişken, makrolarınızı kaydedebildiğiniz 64kb'lık hafızası, aynı anda 46'ya kadar tuşa basabilme ve normal klavyelere nazaran 8 kat daha iyi olan tepkime süreleriyle MEKA G-Unit, biz oyuncular için de harika bir seçim. Yine tek eksi yanı, fiyatı. Ama karşılığında, yıllar boyu keyifle kullanacağınız bir klavyeye sahip olacağınızı unutmayın.



EN İYİ
EKRAN KARTI

ZOTAC GEFORCE GTX 680 AMP! EDITION



Zotac ve NVIDIA'nın birlikteliğini severek takip ediyoruz. Eğer siz de ediyorsanız biliyorsunuzdur, son derece başarılı ekran kartları çıkıyor Zotac'ın elinden. Bu ekran kartlarının AMP! Edition'ları daha bir tadından yenmez oluyor tabii ki. Zotac GeForce GTX 680 AMP! Edition'ı, 2012'nin en iyi ekran kartı seçmemizin nedenleri olarak bunları ilk sıraya yazabiliriz sanırım. Tasarımı, overclock'lu gelmesi (referans çekirdek saat hızı 1006MHz, AMP! Edition 1111MHz; referans bellek hızı 1502, AMP! Edition 1652MHz) NVIDIA GeForce GTX 680 grafik çipi ve 2GB grafik belleğiyle tam bir canavar bu kart. Testlerimiz de bunu göstermişti zaten: Crysis 2'de ayarları köklediğimizde 89 FPS'yi, Total War Shogun 2'de 69 FPS'yi, Diablo III'te de 170-200 FPS'yi görmüştük. 2 adet DVI, 1 adet DisplayPort ve 1 adet HDMI portu bulunan ekran kartı, bu ödülü sonuna kadar hak ediyor diyebilirim. Eğer bu aralar bir ekran kartı falan almayı düşünüyorsanız ve alışverişten sonra cebiniz ağlamayacaksa... Merhaba deyin yeni ekran kartınıza.



YILIN
OLAYI

STRATOSFERDEN SERBEST DÜŞÜŞ

Avusturyalı paraşütçü ve yüksek atlamacı Felix Baumgartner, 2010'un başlarında daha önce 31,3km olan yüksekten atlama rekorunu kırmak istediğini açıklamıştı. Bunu gerçekleştirmek için yaptığı pek çok antrenman ve deneme atlayışından sonra Baumgartner, 9 Ekim'de yapılması planlanan Red Bull Stratos'a hazırdı artık. Ancak hava şartları dolayısıyla atlayış 9'undan, 14'üne ertelendi. Atlayış canlı yayında yapılacaktı; o nedenle o gün herkesin gündeminde 43 yaşındaki Avusturyalı vardı. Önce bir Helyum balonuna bağlı kapsülle 39km'ye çıkarak ilk rekorunu kıran rekortmen, atlayışını tamamlayana kadar iki rekor daha kırdı: En hızlı serbest düşüş (1.342,8km/h) ve en yüksek irtifadan serbest düşüş (36,5km). Motor gücü olmadan ses duvarını aşan ilk insan olarak da tarihe geçen Felix, atlayışını yaklaşık 11 dakikada New Mexico'ya inerek sorunsuz tamamladı. YouTube'dan 8 milyon kişinin canlı olarak izlediği atlayışta toplanan veriler, yeni nesil uzay teknolojilerinin geliştirilmesinde kullanılacak ama kimin umurunda... Tarihe tanıklık ettik yahu, bu bize yeter!

EN İYİ
OYUNCU
KULAKLIGI

ASUS ROG ORION PRO

Burak Usta'nın Tayvan'da gördüğü ve etkisinden bir türlü çıkamadığı Asus RoG Orion Pro, pek çok gelişmiş özelliğe sahip bir oyuncu kulaklığı. 50mm çaplı neodmiyum sürücülere ve 100mm çaplı deri kulak pedlere sahip ürün, 30dB'ye kadar pasif gürültü engelleme sunuyor. 20 Hz – 20 KHz frekans tepki aralığı ve 100dB ses hassasiyeti sunan 268gr ağırlığındaki Orion Pro'nun empedans değeriyse 32 ohm. RoG kırmısızı ve siyahın bir bütün oluşturduğu, kulaklığının da kullanılmadığı zamanlarda yuvasında beklediği kulaklık, son derece dikkat çekici bir tasarıma sahip. Şimdi gelelim Orion Pro'nun en güzel yerine: Ürün, 7.1 surround ses sunan RoG Spitfire USB ses kartıyla birlikte geliyor. 7.1 modunun haricinde kulaklığın sunfuğu AMP ve FPS modlarından bizi asıl ilgilendireni FPS. Bu modu seçtiğinizde, FPS oynarken düşmanlarınızın hangi yönden geldiğini 1-1.5 saniye öncesinden kestirebiliyorsunuz. Bunun, size ne headshot'lar kazandıracağını bir düşünün!





Gigabyte X79S-UP5-WiFi





BİR SÜRÜ TEKNOLOJİ VAR! -MERT YİĞİT DOĞRU

Gigabyte X79-UP5-WiFi, Intel C606 Express çipsetiyle LGA 2011 soket kullanan Core i7 ve Xeon işlemci desteğine sahip bir E-ATX anakart ve Gigabyte'ın amiral gemilerinden. Öncelikle bunu bir cebimize koyalım. Yeni nesil üst seviye anakartlar uzunca bir süredir bu sayfalara sığmayan tonla özellik taşıyor biliyorsunuz. Gigabyte X79-UP5-WiFi da aynı şekilde.

HEM OYUNCU HEM SUNUCU

Performans, stabilite ve kaliteyi artıran, bununla birlikte kullanımı kolaylaştıran Ultra Durable 5, nemden korunmayı en üst düzeye çıkaran yeni kart yapısı, 3D Power ve 3D BIOS ve Dual BIOS gibi pek çok teknolojiye sahip bir anakart X79-UP5-WiFi. Yukarıda belirttiğim gibi Intel Xeon işlemciler ve SAS diskleri de destekleyen ve oyuncu bilgisayarınız haricinde mini sunucunuzda da kullanabileceğiniz bu güzide ürün üzerinde 4 adet PCI Express x16 yuvası, 1 adet PCI Express 1x yuvası, 64GB'a ve 2133MHz'e kadar DDR3 belleklerimizi destekleyen 8 adet DIMM soketi, Realtek ALC898 ses çözümü, 2 adet SATA 6Gb/s, 4 adet SATA 3Gb/s ve 8 adet SAS 3Gb/s portu bulunuyor. Anakartta PCI Express 3.0 ve 2-Yollu/3-Yollu AMD CrossFireX ile NVIDIA SLI desteği de mevcut.

Kartın arka paneli de bir hayli kalabalık. PS/2 yuvası, 5 adet USB 2.0, 4 adet USB 3.0, bir adet IEEE1394a, bir adet USB/eSATA, bir adet eSATA 6Gb/s bağlantı noktaları ve ses giriş çıkışlarıyla işlemciyi tek tuşla overclock eden O.C. tuşu, BIOS değiştirme tuşu ve Clear CMOS tuşu bulunuyor. Kısacası bir oyuncunun isteyebileceği her şeyi sunan bir kart X79S-UP5-WiFi. Kutu içeriğini de bir hayli kalabalık tutmuş Gigabyte. Çift antenli çift bant IEEE 802.11 a/b/g/n WiFi ve Bluetooth 4.0 desteğe sahip kablosuz kart ve ön panel USB 3.0 çoklayıcısının yanı sıra bolca SATA 6Gb/s kablosu ve SLI/CrossFireX köprüsü mevcut.

Stabil, uzun ömürlü, performanslı, bol özellikli. Fiyatı da sorun değilse hayırlı olsun.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Bir sürü özelliği var!
Eksiler: Yok
Üretim: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr
Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 370$ + KDV

Razer Taipen





SAĞ ELİM SOL ELİM RAZER TAIPEN'İM -BURAK AKMENEK

Organize Sanayi'de Razer ürünleri uçuşmaya devam ediyor. Hayır Razer'cı olup çıkmadık, ama ürünler o kadar iyi ki vallahi kapışılıyor.

Razer Taipen ister sağ elle ister sol elle kullanabileceğiniz bir fare. Oldukça ince bir yapısı var. Elime tam oturan Microsoft faremden sonra bu bayağı küçük geldi. Küçük olmasının en büyük avantajı ise haliyle çok çevik olması. Bir kez alışırsanız küçük bilek hareketleriyle oldukça yol alabiliyorsunuz. En fazla 8200dpi destekleyen farenin 4G özelliği var. Üzerinde buluna bir optik ve bir lazer algılayıcı sayesinde fare devamlı olarak yüzeyi tarayıp kendini ona uyarlayabiliyor. Farklı seviyelerde DPI ayarını hızlı bir şekilde yapabileceğiniz iki tuşu dışında farenin hem sağ hem de sol tarafında ikişer tuş daha var. Bu tuşların altındaki kaymaz bölge sayesinde hem tutuşunuz daha sağlam oluyor hem de parmağınız kayıp kazayla üstteki tuşlara basmıyor.

Görselliğe önem verenler için farenin avcumuza denk gelen kısmındaki yeşil logosunun aralıklı olarak yanıp sönen yeşil bir LED'le aydınlatıldığını da söyleyeyim. Tüm Razer ürünlerinde olduğu gibi bunda da Synapse 2.0 özelliği var. Yani profillerinizi bulutta tutabiliyorsunuz. Ben bunu bir de CoD ile test etmeye devam edeyim (editörün fareyi daha uzun kullanma bahanesi madde 3).

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 1
Artılar: Aydınlatılmış tuşlar, çift alıcı sistem, yüksek dpi
Eksiler: Yapısı dar ve basık
Üretim: Razer www.razerzone.com
İthalat: Aral İthalat
Fiyat: 211TL + KDV

AOC I2757Fm



MONİTÖRDE İNCE ÇERÇEVE TANIMINI AOC BELİRLİYOR DEMİŞTİK DEĞİL Mİ? -BURAK AKMENEK

27" boyutu bence oyuncu monitörü için üst sınırdır. Artık bunun üstü televizyon sınıfına girer. Ama 27"in de kendine göre büyük bir avantajı vardır. Bu ölçüde yanlızca oyun oynamak değil film seyretmek de büyük keyif verir. 2-2,5 metre uzaklıkta bir koltuğa oturup internetten dilediğiniz dizinin tekrarını açıp keyfini çıkarabilirsiniz. Hele panel IPS olursa tadından yenmez. İnce çerçeve olursa (9mm) estetik görünüşü daha da artar ve dikkatinizini dağıtmaz.

Bu ebat için 1920x1080 çözünürlükten daha fazlasını istemek tabii hakkınızdır ama 1080p görüntü, filmler için de oyunlar için de yeter, hatta artar bile. 5ms tepki süresine de belki ufaktan burun kıvırabilirsiniz fakat 3D görüntüyle uğraşmadıktan sonra aradaki farkı kim takar zaten? 20.000.000:1 dinamik ve 1000:1 doğal kontrast oranı zaten yeter. 2 HDMI girişi olduğuna göre birine ekran kartını ötekine de konsolu bağlayabilirsiniz. Olmadı DVI ve VGA de emrinizdeyse güzel olur. Zaten oyun oynayacak veya film seyredekseniz monitörün üzerindeki hoparlörlere güven olmaz. AOC'nin hoparlörleri de vasatın üstünde değil. Baslarda zayıf, tizleri de pek iyi veremiyor.

Montörün son güzel özelliği de, HDMI yuvalarının MHL (Mobile High Definition Link) özelliği içermesi. Türkçesi, bu aletin HDMI yuvalarına tabletinizi veya cep telefonunuzu bağlarsanız ekran görüntünüzü kolayca aktarabilirsiniz. AOC'yle oyun oynadım, film seyrettim, çalışırken kullandım. Özetle şunu söyleyebilirim: Bu fiyata bu kadar iyi bir monitör bulmanız biraz zor.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: İnce tasarım, şık görüntü
Eksiler: Çözünülürlük daha yüksek olabilirdi, ayağı esnek değil.
Üretici: AOC www.aoc.com
Dağıtıcı: Logosoft www.logosoft.com
Fiyat: 445$ + KDV

Samsung Galaxy Note 10.1

ELİNİZDEN BIRAKMAK İSTEMEYECEKSİNİZ -BURAK AKMENEK



Tabletler piyasaya egemen oluyor. Hatta öyle ki ikinci nesil diyebileceğim daha güçlü modellerle karşılaşıyoruz. Önümüzdeki aylarda ve 2013'ün tamamında çok daha güçlü tabletler hatta ultrabook'larla karşılacağız. Sonraki yıllarda ise elimizdeki cep telefonlarının bile şu anda kullandığımız bilgisayarların gücüne erişeceğini ön görmek için kâhin olmaya gerek yok.

BU NE HIZ BU NE ÇEKİCİLİK

Samsung Galaxy Note 10.1 benim şu birkaç ay içerisinde emektar kalmaya aday Sony tabletim kadar şık görünüyor. Tabii ki Samsung'un tasarımı olduça farklı. 1280x800 piksel çözünürlükteki 10,1 inç ekran 25-26mm uzunluğunda bir çerçeveyle kuşatılmış. Tabletin kalınlığı 8,9mm. 262mm eninde ve 180mm boyunda. Tabletler çevrilebilen ve ekranındaki görütüyü de beraberinde döndüren aletler olduğundan en boy konusu tartışılır ama genelde yan tutacağınızı ön görürsek ölçüleri böyle ifade edebiliriz. Beyaz renk bu tablete çok yakışıyor. Arka tarafındaki kaplaması kaymaz bir taban oluşturuyor. Tek derdim yan taraftaki hoparlörlerin, ürünü kullanırken elinizin altında kalıp sesin kesilebilmesi oldu. Onun dışında tasarım kullanım açısından sorunsuz. 600g ağırlığıyla kolayca taşınıyor.

Elimdeki 16GB'lık versiyonun belleğini microSD kart ile artırabiliyorsunuz (en fazla 64GB'lık kart kabul ediyor). SIM kart girişi de üst tarafta. SIM kart demişken evet, Note 10.1 3G destekli geliyor. 3,5'luk kulaklık girişi ve açma kapatma tuşları gibi ayrıntılar da üst tarafa yerleştirilmiş. İnsan şöyle bir alette bir de mini HDMI çıkışı aramıyor değil. Çünkü her elektronik alette olduğu gibi bu tabletin de faydası içerisinde gizli. 1280x800 piksel çözünlürlük demiştim ya. Siz buna bakmayın. 720p videoyu Samsung'un ekranında görüp bangı bangır bağıran ve patlamayan hoparlörleriyle dinlediğinizde tüm filmlerinizi bu ekrandan seyretmek isteyeceksiniz. AMOLED'in keyfi bambaşka oluyor. İşte bu yüzden bir de mini HDMI aradım. Çünkü filmleri buraya gömünce tüm aileyle seyretme lüksünden mahrum kalıyorsunuz. İçerisinde 1400MHz'lik ARM işlemci ve 2GB bellek bulunan Samsung'u hemen yanından çıkan bir kalemcikle (S Pen Stylus) de kullanabiliyorsunuz. Zaten kalemciği çıkarınca onunla beraber çalışan yazılımlar da ekranın sağında bir menüde beliriveriyor. El yazısı ile kolayca not alabiliyorsunuz. Tabletin arkada tarafta 5MP LED flaşlı ve ön tarafta 1.9MP kamerası bulunuyor. Arka kameranın performansından da memnun kalacaksınız.

Android 4.0 Ice Cream Sandwich ile gelen Samsung Galaxy Note 10.1 özellikle S Pen sayesinde kullanımı çok kolay bir cihaz. Pil süresi 1 tam gün kullanımda bile yetiyor. Benchmark'larımızdan da Quadrant hariç hepsinden şimdiye kadarki en yüksek puanları topladı.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★

Artılar: Çok yüksek performans, yüksek kaliteli ekran, S Note yazılımı
Eksiler: Mini HDMI çıkışı yok.
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Samsung www.samsung.com.tr
Fiyat: 1270TL + KDV

LG BH9520TW 3D Blu-ray Ev Sinema Sistemi

ORGANİZE SANAYİ'YE SİNEMA AÇTIK! -MERT YİĞİT DOĞRU

Sabah, Sanayi'ye bir geldim ki tabut gibi bir kutu. Nedir, ne değildir derken LG, 3D ve Blu-ray logolarını görmem yetti durumu kavramama (çok zekiyim). Sağ olsun Ezgimenlerin Kaan'ın da yardımıyla kutuyu birlikte çıkardık ve kurulum maratonu başladı.

KUR KUR BİTMİYOR!

Yürüyüşümün üstüne bir de sinema sistemini kurarken günlük egzersizimi yapmış oldum. Ama kurduktan sonra gerileyip şöyle bir baktığımda, karşımda bir sanat eseri duruyordu. Kutudan çıkan binlerce parçayı (elbette biraz abartıyor olabilirim) birleştirdiğinizde, karşınıza derli toplu 8 parçalık bir sinema sistemi çıkıyor. Subwoofer haricinde tüm set piyano siyahı. Sadece ön panelde, dokunmatik tuşların bulunduğu alanda fırçalanmış alüminyum tasarım kullanılmış ve bu da sete ayrı bir elitlik katmış.

Sadece tasarımla kalsa... LG BH9520TW, piyasada bulabileceğiniz en gelişmiş ev sinema sistemlerinden. Kendisi için "bir sinema sisteminden fazlası" desek yeridir. Klasik 5.1 hoparlör haricinde sesi yukarı doğru vererek yayılmasını sağlayan 4 adet de 3B hoparlörü bulunan set (9.1 yani!), Ses Alanı Genişletme ve 3B Ses Yakınlaştırma & Gerçek 360° gibi teknolojileriyle de 3B ses deneyimini gerçekten hissettiriyor. 3B Bluray desteğini söylememe gerek yok sanırım.

PAYLAŞ İSTEDİĞİNİ

WiFi Direct, DLNA, Bluetooth, iOS desteği, iOS ve Android'li telefonları uzaktan kumanda gibi kullanabilme gibi özelliklere sahip olan ürünün bir diğer güzelliği de harici sabit disklerimizdeki içeriğimize ulaşmamızı sağlaması. Farklı kullanım için 7 adet ses profili sunan LG Ses Galerisi, DivX HD desteği, farklı servislerden online film izleme gibi ekstraları da cabası. LG Smart TV ile de YouTube'a, Facebook'a ve Twitter'a bağlanmak, internette dolanmak ve LG App Store'dan uygulamalar indirmek mümkün. Muhteşem kalitesi, performansı ve yığınla özelliğiyle harika bir ev sinema sistemi duruyor karşınızda.

Bütçenize uygunsa kaçırmayın derim (de, kim toplayacak şimdi bunu?).



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★

Artılar: Yazsam sığmaz
Eksiler: Yok
Üretim: LG www.lg.com.tr
İthalat: Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 1999 TL (KDV dâhil)



Display Card

KREDİ KARTLARI TARİHE KARIŞIYOR

Şu anda yalnızca Standard Chartered Singapur tarafından duyurulan MasterCard'ın yeni nesil kartı Display Card, yakın gelecekte kredi kartlarımızın yerini alacak. Üzerindeki dokunmatik tuş takımı ile tek kullanımlık şifreler girerek alışveriş yapabileceğimiz, LCD ekranı vasıtasıyla da biriken puanlar ve bakiye gibi bilgilerimize ulaşabileceğimiz kart, normal bir kredi kartının da tüm özelliklerini taşıyor. Gerçi ilk etapta Display Card'ın üst düzey müşterilere verilecek bir kart olduğunu kestirmek zor değil. Üzerine bir de bizim, ülke olarak bu tür konularda biraz geriden geldiğimizi düşünürsek... Siz o "yakın gelecekte kredi kartlarımızın yerini alacak" cümlesini unutun bence.

HP Pavilion g6-2153st

KUTSAL ÜÇLEMENİN SON HALKASI

-MERT YİĞİT DOĞRU

Her yanım ekran. Nereye baksam monitör görüyorum Organize Sanayi'de. İçeri girenlerin beni bulması için, donanım parçalarından oluşmuş bir labirentte monitörlerin sorduğu bilmeceleri çözmeleri gerekiyor, o derece. İşte bu ortama bir de HP Pavilion g6-2153st eklenince, bulunmam daha da zorlaştı. İşlem kabiliyetinden olsa gerek, sorduğu bilmeceleri ben bile çözemiyorum yahu.



BİLDİĞİMİZ HP

HP'nin genel tasarım çizgisini sürdüren g6-2153st, pek dikkatleri üzerine çekmek istemeyen bir bilgisayar. Sol yanında VGA, HDMI, ethernet, iki adet USB 3.0 girişi, ses giriş çıkışları ve SD kart girişi bulunan bilgisayarın arka kısmında herhangi bir giriş çıkış noktası bulunmuyor. Sağ yan ise optik sürücüye, sistem LED'lerine, bir adet USB 2.0 girişine ve güç bağlantısına ev sahipliği yapıyor. Kapak üzerindeki fırçalanmış metalden HP logosu da son derece şık duruyor.

Pütürlü ve kullanımı gayet rahat olan bir touchpad'e ve numpad'li chichlet klavyeye sahip olan bilgisayarın ses sistemi Altec Lansing'in güvencesinde, Dolby Advanced Audio destekli ve ortalamanın üzerinde bir performansa sahip. 15.6"lik LED arka aydınlatmalı HD BrightView ekran konusunda tek şikayetim, mat olmaması ve aşırı yansıması. Monitörde hayalet gibi kendi ablak suratımı görmekten hoşlanmıyorum çünkü.

KAPUT ALTINDA NELER VAR?

Windows 7 Home Basic 64bit işletim sistemine sahip HP Pavilion g6-2153st, geçtiğimiz ay kenarından kıyısından bahsettiğimiz Trinity ailesinin mobil bir üyesini taşıyor: AMD A10-4600M. İçerisinde bir de AMD Radeon HD 7660G barındıran 4 çekirdekli APU, 2.3GHz hızında çalışıyor ve Turbo Core ile bu hız 3.0GHz'e kadar çıkabiliyor. Bunun yanı sıra bir de AMD Radeon 7670M grafik çipi barındıran bilgisayar, bu iki grafik birimini aynı anda CrossFireX teknolojisiyle kullanabiliyor. Yalnız şimdilik biraz sorunlu ve uyum sorunları nedeniyle tam performans almak pek mümkün değil. AMD'nin "Dual Graphics" dediği bu özelliği Vision Center'dan dilediğimiz an kapatabiliyor olmamız olası sorunların önüne geçse de, tam performanslı kullanmak varken bunu kapatmak pek hoş olmuyor tabi. Bunların haricinde bilgisayarın 8GB DDR3 belleği ve 1TB sabit diski bulunuyor.

Yaklaşık 2.5 kilo olan bilgisayar taşırken bel bükmüyor. Ancak etrafta tabletler, ultrabook'lar vs. dolaşırken multimedya için dizüstü bilgisayar taşımak biraz ağır geliyor artık bana. Zira HP Pavilion g6-2153st, geçtiğimiz ay incelediğimiz HP ENVY 6-1000et'ten performans açısından bir tık üstün (3DMark 11 Performans testi puanı: P1991). O nedenle en son çıkan oyunların zevkini çıkarmak pek mümkün değil. Bir de 3DMark 11 testinde birazcık fazla ısındı gibi, onu da not etmenizde fayda var. Tabii notunuzu alırken, 3DMark 11'in tüm gücüyle sisteme abandığını da unutmayın.

DİYECEĞİM O Kİ

HP Pavilion g6-2153st ile en son çıkan oyunları rahat rahat oynayamayacaksınız belki ama zaten onun da böyle bir iddiası yok. Onun haricinde pek çok işinizi halledebileceğiniz şık bir yol arkadaşı. Önerilir.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Sade tasarımı
Eksiler: Isınıyor
Üretim: HP www.hp.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Index www.index.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 1.790 TL + KDV

Asus GeForce GTX 650 Ti DirectCU II

ORTADAN ORTADAN -MERT YİĞİT DOĞRU



Ekran kartı incelemeyeli epey zaman olmuştu. İnsan bir yerden sonra paslanıyor yahu. Ama bundan sonra pek çok ekran kartı testi yapacağımdan, ısınma turlarına başlamam iyi oldu. Benchmark'ları toplarlamayı, test seçeneklerini belirlemeyi ve benchmark atarken yan gelip yatmayı (ehem) özlemişim.

DIRECTCU II DEDİN Mİ ORADA DURACAKSIN
Asus'un daha önce de yaptığı, ancak birazcık sorunlu bir durum her ekran kartına DirectCU II soğutucu koymak. Çünkü ufacık ekran kartının boyutunu inanılmaz uzatıyor (70mm kadar) ve bu, kasasının içi sıkışık oyuncuların başka markalara yönelmesine yol açıyor. Test sistemi Mevlana misali her donanımı "Ne olursan ol, gel." diye karşıladığı için sorun yok tabii. Ama mesela evimdeki kasama sığmayacağından eminim Asus GeForce 650 Ti DirectCU II'nin.

NVIDIA GeForce GTX 660'ta kullanılan GK106 grafik çipinin biraz kırpılmış bir hâlini kullanan GeForce GTX 650 Ti, 28nm teknolojisiyle üretilmiş. 1GB GDDR5 bellek kapasitesine sahip ürünün bellek arayüzü 128bit, TDP değeriyse 110W. İncelemekte olduğumuz Asus GeForce GTX 650 Ti DirectCU II, referans tasarıma göre overclock'lu geliyor (1033MHz çekirdek (referans tasarım 925MHz), 1350MHz bellek hızı). Bir adet 6 pinlik güç kaynağından beslenen kartın arka yüzünde bir adet HDMI, iki adet DVI ve bir adet VGA bağlantı noktaları bulunuyor.

TESTLERİN DİLİ OLSA DA KONUŞSA
İki farklı benchmark programında 4 adet test yaptım arkadaşlar. Hemen paylaşıyorum skorları. 3DMark 11 Performans skoru "P5156" olan ekran kartının, büyük oynayıp seçeneği Extreme'e çektiğimizde aldığı skor "X1569" oldu. Diğer benchmark programımız Unigine Heaven 3.0'da da orta (720p, 4x AA, 4x AF, Normal Tessellation) ve üst (1080p, 8x AA, 16x AF, Extreme Tessellation) seviyede testler yaptım. Kart, orta seviyede 59.2 FPS ve 1493 puan, üst seviyedeyse 21.2 FPS ve 534 puan aldı. Şimdi bunun bir tercümesini yapalım... Asus GeForce GTX 650 Ti DirectCU II, güncel oyunları tepe seviyede oynatabilecek bir ekran kartı değil. Ancak ayarları biraz aşağı çektiğinizde, makul FPS ile pek çok oyunun tadına varabilirsiniz. Ki kartın varoluş amacı bu zaten.

KISASI UZUNU YOK!
Fiyat etiketine göre alacağınız en makul ürünlerden biri Asus GeForce GTX 650 Ti DirectCU II. Bizim ekonomik sistem gibi bir bilgisayar toplayacaksanız bir dakika bile düşünmeden alabilirsiniz. İyi oyunlar.

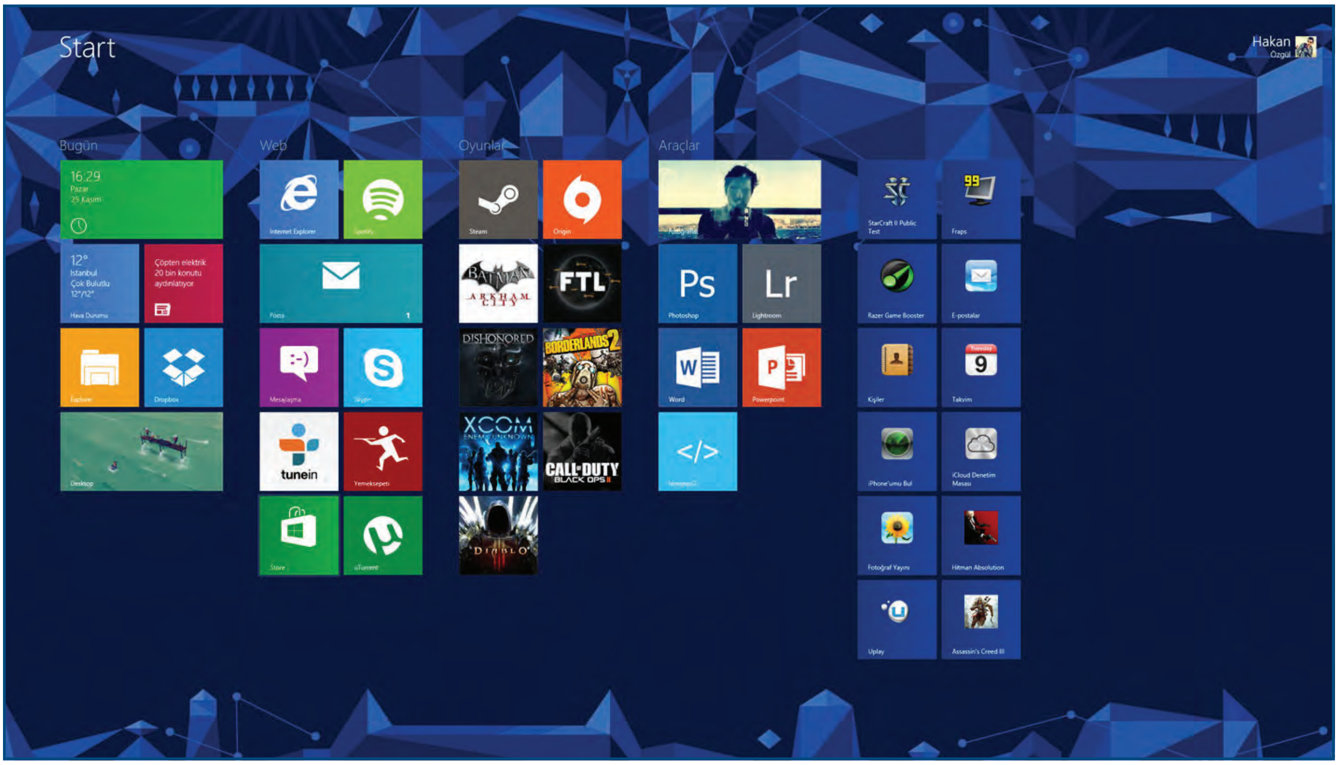


İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 4
Artılar: Soğutma kabiliyeti, OC'lu gelmesi
Eksiler: DirectCU II gereksiz uzun
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 189$ + KDV

3D Printing Photo Booth

ŞİPŞAK 3B FİGÜRÜNÜZ HAZIR!
Madeni parayla çalışan ve şipşak fotoğrafınızı basan fotoğraf kabinlerini görmüşsünüzdür (ben de filmlerden biliyorum, Pendik'te yok öyle şeyler). Japon bir abi bu işi büyütmeye karar vermiş ve "Bu değil. Bu hiç değil. Bunlar çok sıradan. Bunu herkes yapıyor. Beni anlamıyorsunuz. Ben daha farklı bir şey istiyorum." diye etraftakilere atarlanırken, aynı yolu kullanarak insanların figürünü yapmayı hayal etmiş. Ve "İşte bu! Tarih hayal edenleri değil, gerçekleştirenleri yazar." diyerek hemen harekete geçmiş. Şu anda rezervasyonla çalışan sistemde yapılan figürlerin fiyatları, boyut ve özelliklerine göre 260$'dan 530$'a değişiyormuş. Bunun haricinde birden fazla kişi de aynı figürde yer alabilecekmiş. Pasaportum üç günde geldi, Japonya'ya da vize yok malum. O nedenle gelecek ay bu sayfalarda hediye olarak şanslı bir okurumuza figürümü vericem. Uğur getirir.





Windows 8

Tablet Çağına bir Windows

-HAKAN ÖZGÜL

Post-PC akımı diye adlandırdığımız tablet ve akıllı telefon furyasının çok öncesinde, bu akımın aslında ilk adımlarını Apple'dan önce Microsoft'un attığını söylesem eminim çoğunuz şaşıracaktır. Microsoft'un tablet PC'ler macerasına atılması daha yeni çıkan Surface tabletleriyle değil, aksine bundan tam 12 yıl öncesinin bir sonbahar gününde, Bill Gates'in Comdex 2000 fuarında yaptığı konuşmada başladı. O gün türünün ilk örneği olan Tablet PC'yi dünyaya duyuran Bill Gates, gelecekte tabletlerin hayatımızda büyük bir yeri olacağını bize söylerken, biz suratımızı ekşitiyorduk. Bu konuşma, iPad'ın gelmesinden daha on yıl önce gerçekleşti.

Bu duyurudan sonra Windows XP Tablet Edition adı altında sadece bu tablet formuna özel bir işletim sistemi yaratan Microsoft, bu macerasında başarılı olamadı ve sadece kısıtlı bir kullanıcı kitlesine hitap edebildi. Microsoft'un sorunlarının başında yazılım dışında donanım kısıtlamaları da vardı. O dönem, dokunmatik ekranlar stylus kalemleriyle kullanılabilir şekilde çalışıyordu ve insanlar stylus'la geleneksel Windows deneyimini yaşamanın pek de verimli olmadığını düşünüyordu.

2000 yılından beri pek çok tablet, pek çok üretici tarafından kullanıcıların beğenisine sunuldu ve her yeni Windows sürümü stylus'la kullanılacağı farz edilerek tasarlandı. 2007 yılında, Apple iPhone ile akıllı telefon işine girmeden önce bile dokunmatik ekranların kaderinin stylus'lara bağlı olduğu düşünülüyordu. Ancak iPhone'nın duyuruluşu ve dokunmatik ekranlar hakkında bilinen bütün ön yargıların yıkıldığı sonraki aylar sonucunda, Microsoft bu tip bir gelişmeye hazırlıksız, çok hazırlıksız yakalandı.

Windows 8 işte böyle çalkantılı ve sürpriz bir dönemin ardından, Microsoft tarafından geliştirilmeye başlandı. Daha ortada bir Windows 8 ismi bile yokken, Microsoft CEO'su Steve Ballmer tarafından "Microsoft tarihindeki en riskli ürün" olarak nitelendirdiği bu yeni nesil Windows, tabii ki bu dokunmatik kontrol devrimine bir cevap niteliği taşımalıydı. Windows artık her aygıtta varlık sürdürmeliydi.

Ancak ortada Microsoft'un dışında gelişen başka bir sorun daha vardı. Tabletlerde Intel işlemcilerine göre çok daha uzun pil ömrü sunabilen ARM işlemcileri bu piyasaya hakimdi ve Intel'in bu piyasaya uygun işlemciler üretememesi, Microsoft'u ARM mimarisine geçmeye zorladı. Bunun sonuncunda Windows 8 Intel mimarisi için geliştirilirken, bir de ARM mimarisinde Windows 8 yaratıldı. Microsoft, bu yeni mimarideki işletim sistemine Windows RT diyor.

Microsoft'un belki de en önemli ürünlerinden biri olan Windows 8, Microsoft'un tablet dünyasına yeni ve güncellenmiş bakış açısını yansıtıyor. Bu incelemede sadece geleneksel PC'lerde Windows 8'i incelemeyi uygun gördük. Surface RT, yani Windows RT'yi bulunduran tabletler Organize Sanayi'ye uğradığında, ayrıca bir inceleme daha yapacağız.

Başlangıç Ekranı

Kutular: Her biri bir programı temsil eden bu kutular aynı zamanda kısayol görevi görüyor. Kutu ve dikdörtgen olarak kullanıcının istediğine göre boyutu değiştirilebiliyor.

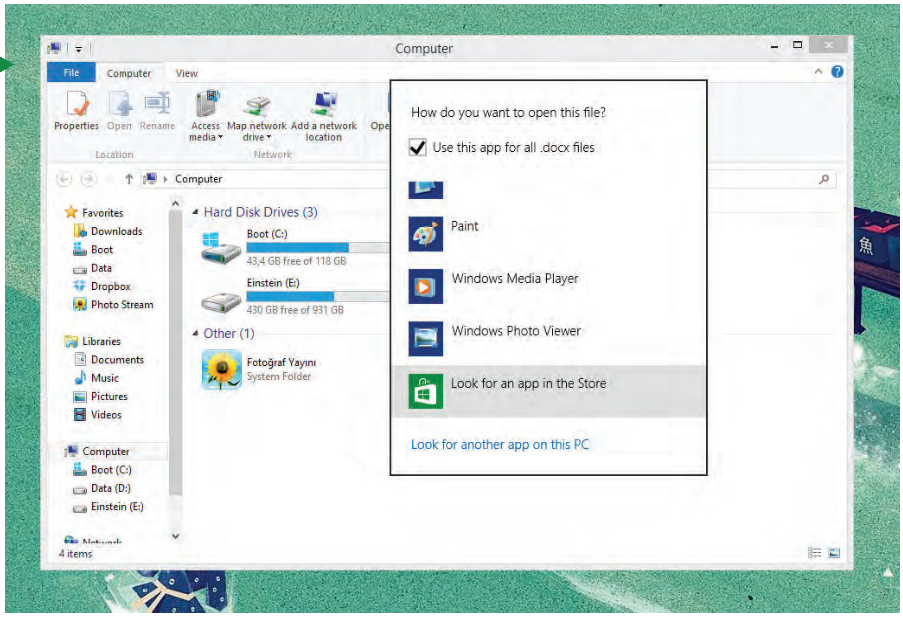
Canlı Kutular
Programlara kısayol görevi görürken, program dahilinde olan biteni hızla kullanıcıya sunabiliyorlar.

Eski Usul Programlar
Metro arayüzüyle pek hoşlaşmayan programlarınız Metro arayüzüne uydurulmuş bir şekilde burada yerlerini alıyor. Ancak isterseniz Oblytile adındaki ücretsiz bir programla istediğiniz kısayola istediğiniz resmi atayabiliyorsunuz.

Gruplandırma
Sisteminizdeki programların sayısı arttıkça onları organize etmek zorlaşıyor. Ancak onları sütunlar halinde gruplayabilirsiniz. Bunu yapmak için sağ alt tarafa farenizi götürün ve (–) tuşuna basın. Burada sutünlara sağ tıklayarak onları isimlendirebilirsiniz.

Windows'u Yeniden Tanımlama

Microsoft'un Windows 8 için "Windows 95'den beri en büyük değişim" ifadesini kullanmasının en büyük sebebi ilk bakışta arayüz değişiklikleri gibi gözükse de, aslında değişen Windows'un yeniden tanımlanması olmuş. Windows, OS X ve Linux gibi temelleri geleneksel PC platformu üzerine kurulan bütün işletim sistemleri, birbirinden ne kadar farklı görünmek için uğraşsalar da, aynı temel mekanizma üzerinde çalışırlar: **dosya** (file) ve **klasör** (folder). Windows'un en temel birimi olan Windows Gezgini tamamıyla bu amaç için varlığını sürdürür ve bizim klasörler veya dosyalar



"Birlikte Aç" menüsü gibi birçok bildirim menüsü masaüstünde olduğunuza aldırmadan Metro arayüzünü kullanıyor. Aynı zamanda eğer PC'nizde dosyanızı açacak uygun program yoksa Windows Store'da arama yapabilirsiniz.

arasında gezinmemizi sağlar. Onlarca yıldır kullanılan ve geliştirilen bu anlayış, klavye ve fare için en hızlı ve kolay deneyimi sağlar.

Yeni nesil işletim sistemlerine baktığınızda ise bundan oldukça farklı bir anlayış görürsünüz. Bu anlayış dosya ve klasör yapısını arka plana itip, daha anlaşılır olma amacı güder. İster iOS, isterseniz Android'e baktığınızda hepsinin temelinde **program** (application) olduğunu görürsünüz. Bu işletim sistemleri size mecbur kalmadıkları sürece dosya veya klasör göstermemeye çalışır. Böylece bir dosyayı açmak için kayıt dosyasını aramak yerine, dosyayı yarattığınız programı açmanız gerekir. Bu anlayış, dokunmatik ekranıyla etkileşime geçen işletim sistemleri için daha hızlı ve kolay bir deneyim sunar.

İki Farklı İşletim Sistemi Bir Arada

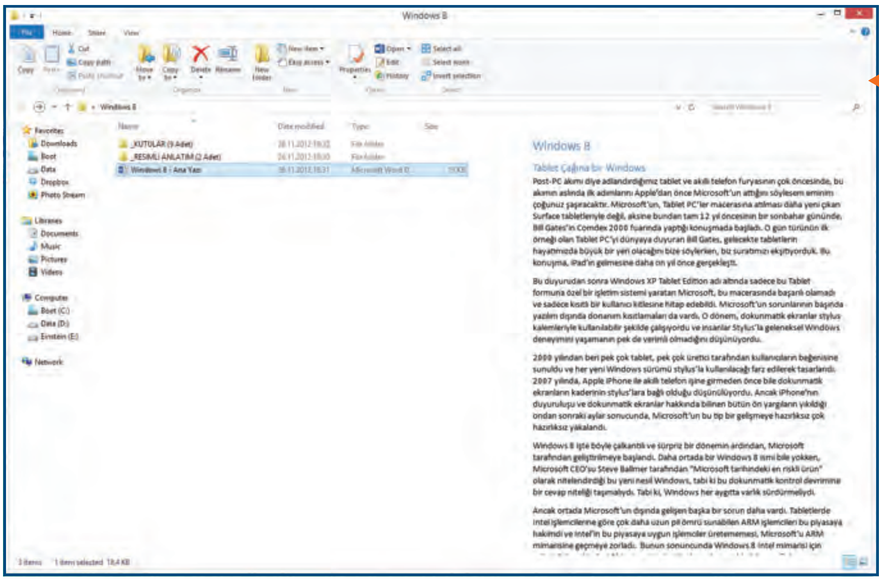
Microsoft'un "taviz vermeden Windows deneyimi" olarak adlandırdığı Windows 8'in hem tabletler hem de PC'ler için kullanılabilir olma iddiası, sonuç olarak dosya tabanlı tanıdık Windows'u alıp, üstüne program tabanlı bir işletim sistemi yaratmasına neden olmuş. Sonuçta ortaya çıkan işletim sistemi ise kullanıcı deneyimi açısından bir hayal kırıklığı.

Windows 8'in iki yüzü var. Bunlardan biri Windows 8'i açtığınız anda karşınıza gelen Başlangıç ekranı, program tabanlı bir anlayışla çalışıyor. Windows Phone 7'de ilk kez gördüğümüz Metro arayüz tasarımının tabletlere uyarlanmış bir sürümü olan bu ekran, aynı zamanda Windows'un tanıdık "Başlat" tuşu ve menüsünün yerini alıyor. Başlangıç ekranı, en basit haliyle bütün programlarınızın listelendiği bir menü. Ancak ince ayarla istediğiniz seviyede olmasa bile, Başlat menüsünün size sunamadığı şeylere kolaylıkla ulaşabileceğiniz bir yer halini alabiliyor. Tahmin edebildiğiniz gibi dokunmatik kontroller göz önünde bulundurularak tasarlanan bu ekran, masaüstü kullanıcıları için pek de kullanışlı bir deneyim sunamıyor.

Bunun en büyük sebebi bir kullanıcı olarak bir PC'den beklediğimiz işlevselliğin, bir tablet işlevselliğine indirgenmiş olması. Bu yüzden Başlangıç ekranı ve bütün programlarının tamamıyla tüketim, okuma ve izleme üzerine kurulmasına neden oluyor. Haber okumak, video izlemek, hava durumuna bakmak, fotoğraflarınızı incelemek isterseniz bu arayüz size istediklerinizi sunuyor. Ancak bir noktadan sonra, Windows 8'in yeni arayüzünün işlevselliği bitiyor ve sizi bildiğimiz eski tür Windows deneyimine yönlendiriyor ve bu geçiş o kadar keskin ki, kendinizi çoğu zaman iki ayrı işletim sistemi arasında geçiş yaparken buluyorsunuz.

Diğer açıdan Metro arayüz tasarımı nasıl ufak ekranlarda oldukça başarılıysa, dokunmatik kontroller dışında klavye ve fare kullanımında, arayüz size neyin kullanılabilir ve neyin kullanılamaz olduğu hakkında neredeyse hiçbir ipucu vermiyor. Bu yüzden Windows 8'de kullanmaya başladıktan bir hafta sonra keşfedeceğiniz "gizli" yetenekler ve ayarlar bulmanız işten bile değil. Tasarım açısından her ne kadar bu minimal yaklaşım Microsoft'un yeni yüzüne gerekli olsa da, Microsoft çok ileri gidip kullanıcı deneyimini bozmaya kadar varacak değişiklikler yapmış.

Windows 8'in ikinci yüzü ise, bildiğimiz ve tanıdığımız Windows deneyimini sunuyor. Bu iyi haber çünkü bu açıdan Windows 8 size verilebilecek en iyi masaüstü deneyimini sunuyor. Klavye ve fare ikilisinin birinci sınıf vatandaş muamelesi gördüğü bu yüzüyle Windows 8 şu an benim için vazgeçilmez bir seviyede. Her ne kadar alışkanlıklarınızı değiştirmek durumunda kalsanız da -unutmayın, başlat tuşu yok- alıştıktan sonra gerçekten de bu haliyle Windows'u daha çok sevebilirsiniz.



Yeni Windows Gezgini

Ribbon'lar
Windows gezgininde yaptığınız işlemleri gruplandıran bu arayüz, sizin hızla dosyalar üzerinde işlem yapmanıza olanak sağlıyor. Ancak yine de tuşların sayısı fazlalaştıkça aradığınızı bulmak eskisinden de zor hale gelebiliyor.

Metro Arayüzü
Windows Vista ve 7'de kullanılan Aero arayüzü artık yerini düz ve minimalist bir arayüze bırakmış. Aero arayüzüyle birlikte transparan pencereler ortadan kalkıyor. Ancak görev çubuğunuz hâlâ transparan.

Yönetim Sekmesi
Windows 8, klasörlerin özelliklerine göre özel bir yönetim sekmesiyle Windows ayarlarını kolaylıkla gerçekleştirebilmenin önünü açmış.

Yukarı
Artık sabit bir şekilde her pencerede yukarı tuşu var.

Tabii ki, Windows 8'in bu yüzü de dokunmatik ekranlar için iyileştirmelerden nasibini almış vaziyette. Windows 8'i kullandıktan sonra fark edeceğiniz gibi, Microsoft farenizin sağ tuşunu anlamsız kılmak için elinden geleni yapmış. Bu yüzden Windows'da en çok kullandığınız araçlardan biri olan Windows Gezgini (Explorer) yeniden tasarlanmış. Office 2007'yle ilk gez gördüğümüz tuş gruplandırma tasarımı olan Ribbon panelleri Windows Gezgini'ne entegre edilerek, kullanıcıların menüler arasında dolaşmak yerine her şeye çabucak ulaşmasını sağlamış. Ancak ilk kullandığımda Windows 7'de sıkça kullandığım "Yeni Klasör" tuşunu o gruplar arasından bulmak pek zahmetli geldi. Pek çok açıdan tabletler için yapıldığı belli olan bu değişiklik neyse ki istenilirse gizlenebiliyor.

Microsoft, Windows 8'de bu iki ayrı işletim sisteminin beraber kullanılabilir olması için çok çaba sarf etmiş. Windows 8'le beraber gelen sistem bildirimleriyle, Başlangıç ekranı altında bir program size bir şey ulaştırmak istediğinde bunu rahatlıkla yapabiliyor. Size birisi mesaj gönderdiğinde, yeni posta aldığınızda, ya da bir program sizin ilginizi çektiğinde bunları masaüstünden görebiliyorsunuz. Ancak aynı şeyi masaüstündeki programlar için söylemek mümkün değil. Bunun bir geliştirici problemi olduğunu düşünsem de şimdilik bunun tersini söylemek için çok erken. Aynı şekilde bu bildirimler saklanmadığı için, bilgisayardan uzak kaldığınızda gelen bildirimleri daha sonra görmeniz mümkün olmuyor.

Performans

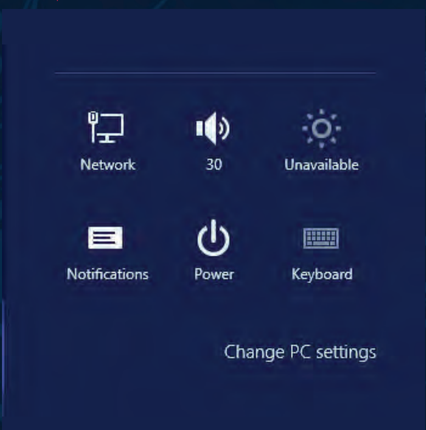
Windows 8'e performans açısından baktığınızda gerçekten Microsoft'un bu konuda her Windows sürümünde daha da başarılı şekilde iyileştirmeler yaptığına tanık oluyoruz. Windows Vista'dan sonra Microsoft Windows'u kontrolden çıkmış bir RAM canavarı olmaktan çıkartmak için çok yol aldı. Windows 8 de bu konuda boş geçmiyor ve Windows 7'ye çok daha fazla özellik ve bir yeni arayüz formu barındırmasına rağmen bellek kullanımı artmamış.

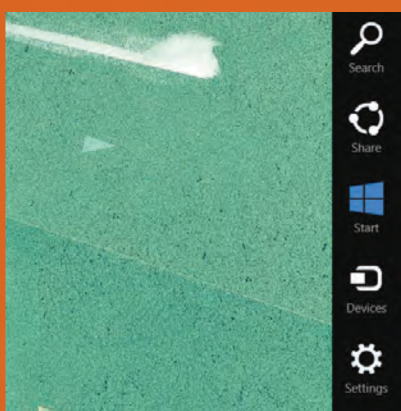
Bunun dışında Windows 8 artık çok hızlı bir şekilde açılıp kapanıyor. İster SSD sahibi olun ister HDD, Windows 8, Windows 7'ye göre her zaman daha hızlı bir şekilde açılıyor. Aynı şey, uyku modu için de geçerli. Microsoft burada yaptığı iyileştirmelerle, SSD sahiplerine tablet tarzı bir uyku modu sunuyor.

Windows 8, sürücüler konusunda artık eskisine göre daha agresif bir şekilde sisteminizin bileşenlerini güncellemeye çalışıyor. Bu Windows 8'i ilk kurduğunuzda sisteminize en yeni ekran kartı sürücülerini Windows Update yoluyla yüklemeye çalıştığında fark edeceğiniz yeni bir politika değişikliği. Daha çok Windows Update'in bilinçli olarak genel kullanıcı kitlesi tarafından kullanılmadığını farz edersek, bu değişiklik uzun vadede, laptop ve tabletlerinizde daha iyi pil ömrü, geleneksel PC'lerinizde ise daha iyi performans olarak geri dönecek.

Sonuç olarak, Windows 8 her ne kadar yeni nesil için üretilmiş bir Windows olsa da, Windows 7'yle karşılaştırıldığında çoğu zaman "her şekilde daha iyi" dedirtmek yerine, "iyi bir alternatif" olarak karşımıza çıkıyor. Microsoft, arzu ettiği tavizsiz Windows deneyimini Windows 8'le gerçekleştirmiş olsa da kullanıcıdan çok fazla taviz istiyor. Tablet söz konusu olduğunda bu durumun tam tersi işlediğini ve uzun vadede Windows 8'in tabletlerde tutunabileceğini düşünsem de, Windows 8 bu haliyle geleneksel PC kullanıcılarına eskisinden üstün bir Windows deneyimi sunmuyor. Ancak dediğim gibi, Windows 7'ye göre çok iyi bir alternatif olduğu için beklentilerinizi sınırlı tutup Windows 8'e bir "ara" sürüm olarak baktığınızda Microsoft'un iyi bir iş başardığını söylemek mümkün.

Ayarlar charm'ını açtığınızda, Windows 8'in kanayan yaralarından bir tanesiyle karşılaşacaksınız. Alttaki "Change PC Settings" tuşu ile sadece bir tablet için gerekli olan ayarlara ulaşabilirsiniz. Windows 8'de detaylı ayarlar için hâlâ Denetim Masası'nı kullanmanız gerekiyor (tablet için bile). Ayrıca Metro programlarının ayarları da buradan yapılıyor, her programın ayarı için programın açık olması gerekiyor.





Başlangıç Ekranında Kontrol

Windows 8'de bütün kontroller ekranın kenarlarından gerçekleştiriliyor. Bunları keşfetmek ve alışmak biraz zaman ve pratik istiyor ancak kullanmaya başladığınızda oldukça işlevsel ve hızlı gelecekler.

Başlangıç ekranına herhangi bir yerden erişmek için sol alt kenara farenizi götürüp tıklamanız yeterli. Açık Metro programlarının listesini görmek için sol üst köşeyi kullanmanız gerekiyor. Ya da klavyede Win+Tab tuşlarını kullanabilirsiniz.

Masaüstü daha önce de belirttiğimiz gibi bir program olarak orada olduğu için, masaüstünde açtığınız programları burada göremiyorsunuz. Ancak herhangi bir yerden masaüstü programlarınıza ulaşmak istiyorsanız, emektar Alt+Tab kısayolu hâlâ emrinize amade.

Sağ alt kenarı kullandığınızda da Windows'un Charms dediği sistem çapında işlem gören araçlara ulaşabilirsiniz. Bunlar Arama, Paylaşma, Başlat Tuşu, Aygıtlar ve Ayarlar olarak sıralanmış vaziyetteler.

ARAMA
Ancak Windows 8 ilginç bir şekilde sistem çapında aramayı gruplandırmak yerine, aramak istediğiniz şeyin türünü de belirtmenizi istiyor. Yani program arıyorsanız, Program grubunu seçmezseniz Windows 8 size aradığınız şeyi göstermiyor. Ancak bunun nedeni Arama Charm'ının her an aktif oluşu. Yani, Metro programları kullanırken klavyenizde bir şey yazarsanız Windows hemen o program altında yazdığınız şeyi aramaya başlıyor. Bu özellik yüzünden neredeyse hiçbir Metro programında direkt olarak arama tuşu bulunmuyor. Bu yüzden bu özelliği keşfedene kadar fazlasıyla "Yıl 2012, arama yok!" diyebilirsiniz (kendimden biliyorum).

PAYLAŞMA
Gezdiğiniz sitede veya programda oldukça hoş bir şey gördünüz ve paylaşmak istediniz. Paylaşma charm'ında istediğiniz kişiye direkt olarak mail atabilir, Facebook ya da Twitter'da paylaşabilirsiniz. Bunu yapmak için hiçbir özel efor sarf etmemeniz de cabası. Ancak şimdilik Windows 8 herkesin Windows 8 kullandığını farz edip, sadece kendinin anlayabileceği linkleri ortalıkta paylaşabiliyor, o yüzden dikkat etseniz iyi olur.

BAŞLAT TUŞU
O eski Başlat tuşunu mu aradınız? Menüyü geri getirmiyor ama ekrana çabuk olmayan bir ulaşım sağlıyor. Dokunmatik ekran ve tablet kullanıcıları için olsa gerek.

AYGITLAR
Buradan başka bilgisayarlara veya aygıtlara (Surface, Xbox ya da ikinci bir monitöre) ulaşabilirsiniz.

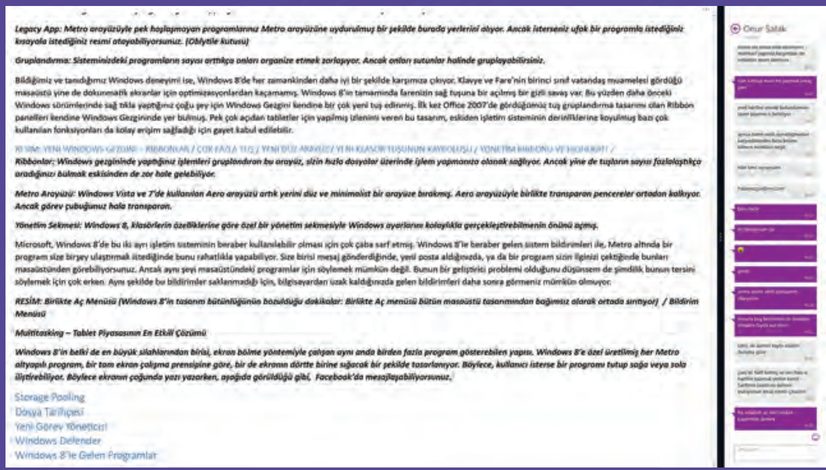
AYARLAR
Sistem çapında bir ayarlar göstermesinin yanında, her Metro programının ayarları da buradan gerçekleştiriliyor. Yani eğer bir programın ayarını değiştirmek istiyorsanız buraya programa açıp girmeniz gerekiyor. Değişmeyen şey ise, sistem ayarları, PC'nizi açıp kapama vb. ayarları buradan yapabilmeniz. İlginç olan, PC ayarlarınızın sadece bir kısmına buradan erişebiliyorsunuz. Eğer hâlâ ayarlarla ilgili tam kontrol istiyorsanız, bunu eski usul Denetim Masası'ndan yapmanız gerekiyor.



Storage Pooling

Windows 8'de gelen bir başka özellik olan Storage Pooling, sisteminizdeki sabit disklerinizi birleştiren bir araç. Sistem üzerindeki sabit disklerinizi istediğiniz düzende birleştirip, Windows üzerinde tek diske işlem yaparmış gibi kullanabilirsiniz.

Örneğin elinizde iki adet harici disk var. Bunları birleştirip tek sabit disk gibi gösterebilirsiniz ve sabit diske göz atarken her ikisinin içindeki verileri de tek disk altında görebilirsiniz. Bunun dışında Windows, veri güvenliği için verileri her iki sabit diskte isteğiniz doğrultusunda saklayabiliyor ve bu Raid 1 tarzı bir güvenlik sağlıyor. Ancak Storage Pooling, RAID sisteminin kısıtlamalarını barındırmıyor. Farklı boyutlarda sabit diskleri birleştirebildiğiniz gibi, bu araç USB veya SATA arasında ayrım da yapmıyor. İstediğiniz harici ve dahili diskleri birleştirmek-se bunu da yapabiliyorsunuz.



Başlangıç Ekranında Çoklu Program Kullanma

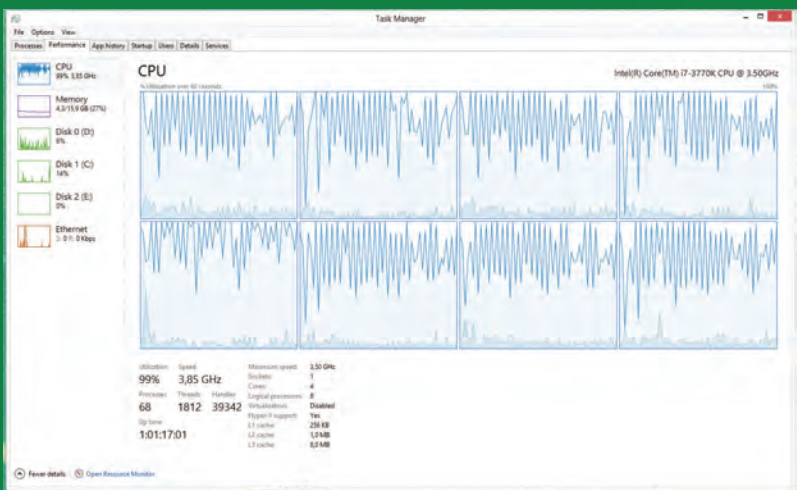
Windows 8'in tablet pazarındaki en büyük silahlarından birisi, ekran bölme yöntemiyle çalışan aynı anda birden fazla program gösterebilen yapısı. Windows 8'e özel üretilmiş her Metro altyapılı program, bir tam ekran çalışma prensipine göre, bir de ekranın sekizde birine sığacak bir şekilde tasarlanıyor. Böylece, kullanıcı isterse programı tutup sağa veya sola iliştirebiliyor. Böylece ekranın çoğunda yazı yazarken, örneğin Facebook'da mesajlaşabiliyorsunuz.

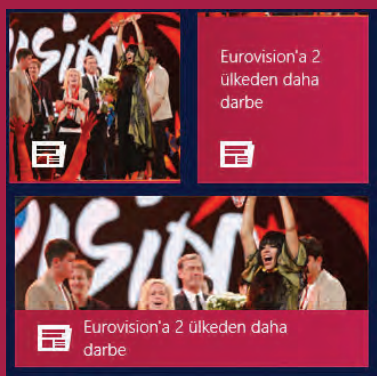
"Peki bunu nasıl yapacağız? Bütün Metro programları tam ekran açılıyor!," diyorsanız, bir Metro programı açıkken, farenizi ekranın üst kenarına götürdüğünüzde çıkacak el işaretinden sonra pencereyi tutup, sağa veya sola çekin. Bunu yaptığınızda program buraya ilişecek ve bir başka programı açmak için Başlangıç menüsüne geri dönmeniz gerekecek.

Yeni Görev Yöneticisi

Microsoft tarafından Windows'da en çok kullanılan araçlardan biri olarak adledilen Görev Yöneticisi, yıllar geçmesine rağmen pek de elden geçmeyen bir araçtı. Windows 8'le birlikte Microsoft, görev yöneticisini daha işlevsel ve anlaşılır hale getirmek için birçok değişiklik yapmış.

Artık ne işe yaradığı belli olmayan programları direkt olarak Windows bulamıyorsa internette aratmanızı sağlayabiliyor. Böylece ister Windows bünyesinde olsun, isterse zararlı yazılımlar olsun bunları bulmanız oldukça kolay. Bir program sabit diskinizi veya internet bağlantınızı ne kadar kullanıyor, bunları da artık oldukça kolay bir şekilde görebiliyorsunuz ve bilgisayarındaki performans sorunlarını çok daha kolay bir şekilde çözebiliyorsunuz.
Bunların dışında makyajlanmış Performans sekmesi, size gereksiz bilgiler vermek yerine çok daha önemli (ve daha önce göremediğimiz) bazı performans verilerini gösteriyor. Ayrıca eski Windows sürümlerinde gizlenmiş olan Windows'la birlikte başlayan programları artık Sistem Yapılandırma (msconfig) arayüzünden değil, Görev Yöneticisi'nden seçebiliyorsunuz.





Canlı kutuların hallerine baktığımızda bir adet kutu (burada Haberler için dönüşümlü olarak kullanılan iki halini görüyorsunuz) veya bir adet dikdörtgen olarak büyük halini kullanabiliyorsunuz.

Dosya Tarihçesi

Önemli bulduğumuz dosyaları korumak bizim için hâla önemli bir durum. Bulut teknolojisinin gelişmesiyle ne kadar bu durum biraz önem kaybetmiş gibi gözükse de, kullanıcı olarak bizim verdiğimiz kararların geçerli olduğu, ve bizim yapabileceğimiz olası hataları önleyici sistemler Windows'da bulunmuyordu.

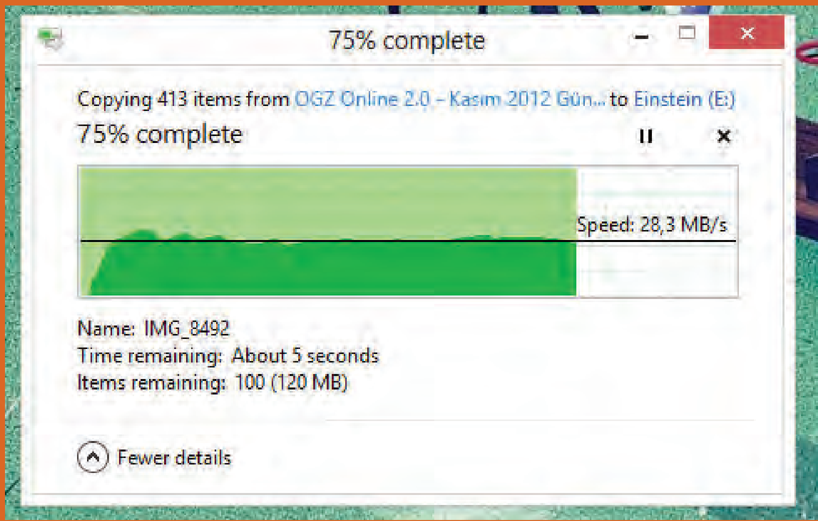
Windows 8'deki dosya tarihçesi, artık sadece verilerinizi korumak dışında onların zaman içerinde geçirdiği değişiklikleri de saklıyor. Böylece daha önce sadece dosya bazlı koruma sağlayan sistemler dışında, dosyanın içinde kaybolabilecek verileri de koruyabiliyoruz.

Örneğin, Word'de yazdığınız bir yazıya eklediğiniz, daha sonra önemsiz geldiği için sildiğiniz ancak şu an önemli hale gelen bir paragrafı geri almak mı istediniz? Windows artık bu konuda size yardımcı olabiliyor.

Ya da biz oyuncular için, Mass Effect'de yanlış bir karar mı verdiniz ve oyunu bu karardan önce kaydetmediniz mi? İki saat önceki Mass Effect kaydınızı Windows geri getirebilir ve oyunu istediğiniz şekilde oynamanızı sağlayabilir.

Dosya tarihçesini ayarlamak oldukça kolay ve sizden istediği alan sizin korumak isteyebileceğiniz dosya sayısına göre değişebiliyor. Bu yüzden tavsiyem bir harici diskinizi bu iş için ayırmanız.

Kutulara sağ tıkladığınızda açılan menüden boyutunu değiştirebilir, sürekli güncellemeyi açıp kapatabilir, Başlat ekranından çıkarabilir veya silebilirsiniz. Silmek istediğiniz program eğer Metro için değilse, Windows 8 size sadece Program Ekle/Kaldır penceresini açacak.



Detaylar, Detaylar

- Windows 8, ISO gibi dosyaları artık başka bir araca ihtiyaç duymadan yükleyebiliyor.
- Charm menüsünü açtığınızda sol tarafta saati görebilirsiniz.
- Kilit ekranına özel, resim tabanlı şifre ekleyebilirsiniz.
- PC'nize format atmadan, hiçbir veri kaybetmeden Windows'u ilk günkü konumuna getirebilirsiniz.
- Windows 8'le PC'niz de USB 3.0'a hazır ve bu yüzden ekstra bir sürücü yüklemek zorunda değilsiniz.
- Xbox Smartglass programıyla, Xbox'unuzla Windows 8'inizi eşitleyebilirsiniz.
- Dosya sildiğinizde artık Windows dosyayı silmek isteyip istemediğimizi sormuyor.
- Windows, artık güvenmediği programları çalıştırmayı reddediyor.
- Windows 8'le beraber alacağınız Microsoft Hesabınızla her Windows aygıtınızın ayarlarını eşleyebilirsiniz.
- Eğer klavyeniz ses kontrolleri destekliyorsa, artık buradan ses değiştirdiğinizde özel bir arayüz sesin seviyesini gösteriyor.
- Masaüstü arayüzü, kendini arkaplan resmine göre renklendirebiliyor.
- Windows 8, sistem çapında yazdığınız bütün yazıları kontrol edip, eğer yanlış yazdıysanız tıpkı Office'de olduğu gibi altını kırmızıyla çiziyor, öneriler sunuyor.
- Eğer ekran görüntüsü yakalamak istiyorsanız, Win+PrtScr tuşuna basmanız yeterli. Ekran görütüsü Resimler klasörüne kayıt ediliyor.
- Dosyaları kopyalama, taşıma veya silme durumlarını gösteren kutu artık ayrıca grafiklerle bu işlemlerin hızını da gösteriyor.

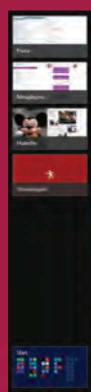
Windows Defender

Windows 7'yle birlikte ortaya çıkan Microsoft'un anti-virüs yazılımı olan Windows Security Essentials, Windows 8'de Windows Defender adını alıp, işletim sistemine entegre olarak geliyor. Öyle ki, Windows 8 bu yazılımın çalıştığını size göstermiyor bile. Yazılımın Windows 8'e entegre olduğunu ancak yazılım bir tehdit algıladığında anlıyorsunuz.

Ancak bizim için önemli soru bu kararın CPU ve RAM üzerindeki etkisiydi ve rahatlıkla söyleyebilirim ki, Windows Defender'in açık veya kapalı olması performansı neredeyse hiç etkilemiyor.

Sisteme bilerek zarar vermek istediğim veya malware yüklemek istediğim anlarda bile Windows Defender gayet başarılı bir şekilde beni uyarmayı başardı. Windows Defender kendini Windows güncellemeleriyle beraber güncelliyor.
Eğer başka bir anti-virus yazılımı kurmak isterseniz Windows size karşı çıkmıyor ve Windows Defender'ı devre dışı bırakabiliyorsunuz.

Sol üst veya sol alt taraftan ulaşabileceğiniz bu metro program listesinde altta Başlat tuşu bulunuyor ancak eğer Başlat ekranındaysanız en son kullandığınız metro programına ulaşabileceğiniz bir tuş haline geliyor.



Başlangıç Ekranını Daha İşlevsel Hale Getirin: OblyTile

Daha önce bahsettiğim gibi, Windows 8'i kullanmaya başladığınızda sadece program açabilen Başlangıç ekranı size çok kısıtlı gelecektir. Ya ben bir klasör açmak istiyorsam? Bunu Windows 8 bize sunmuyor ancak geliştiriciler bu konuda pek çok ücretsiz araç çıkarmaya çoktan başladı. OblyTile ise şu an bunlar arasındaki en kullanışlısı. Zira, OblyTile sadece klasör için kısayol yaratmak için değil aynı zamanda mevcut programlar için özel görselli kısayollar hazırlamanıza da yardımcı oluyor. Böylece, daha işlevsel ve güzel gözüken bir Başlangıç ekranına kavuşuyorsunuz.

OblyTile'ı açtığınızda karşınıza gelen menüde şu bilgileri girmeniz yeterli:

Tile Name: Program için bir isim girişi yapmanız lazım.

Hide Tile Name: Eğer programın altında isminin yazmasını istemiyorsanız bunu seçin.

Program Path: Yanındaki (...) tuşuna basıp, kısayol oluşturmak istediğiniz programı (file) veya klasörü (folder) seçin. Alt satırda Program Arguments'la programa özel bir ayar yapmak istiyorsanız buraya yazabilirsiniz.

Tile Image: Kısayol için PNG formatında 120x120'lik bir görsel hazırlayın. Bu görseli genellikle Google Görsel Araması'ndan gelişmiş arama yapıp hemen bulabilirsiniz.

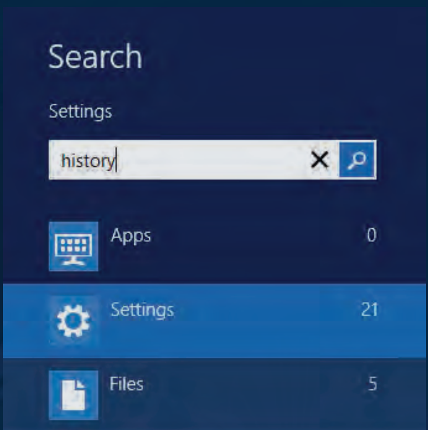
Tile Small Image: Bu imajı sadece ufak ikon olarak kullanacağından ötürü, üstteki resimle aynı olarak kullanabilirsiniz. Ya da isterseniz ufak bir imaj bulabilirsiniz.

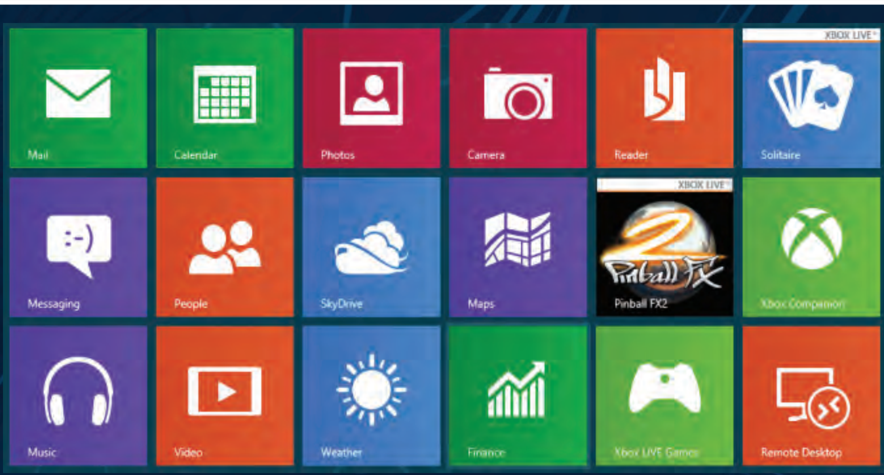
Tile Background Color: Bu da sadece ufak formattayken ikonun etrafını kaplayacak kutunun rengini belirtiyor. İstediğinizi seçebilirsiniz.

Run As Administrator: Yönetici modunda çalıştırmak istiyorsanız bu seçeneği seçin.

Single Instance: Aynı anda programdan bir tanesinin çalışmasını istiyorsanız bunu seçebilirsiniz. Böylece yanlış tıklamaların önüne geçebilirsiniz.

Create Tile dediğinizde, Başlat ekranında yeni kısayolunuz sizi bekliyor olacak.





Windows 8'de Gözümüze Çarpan Programlar

Oyunlar bölümü, her ne kadar Xbox Türkiye'ye gelse de hâlâ sorunlu olduğu için detayla anlatmadım. Ancak Microsoft hesabınız aynı zamanda bir Games for Windows hesabı olduğundan, eğer yeni bir hesap açarsanız, Games for Windows (ya da Xbox) oyunlarınızı buraya aktaramıyorsunuz, ya da Oyuncu isminizi değiştiremiyorsunuz.

Posta: Windows 8'le geldiğine en çok sevindiğim program bu oldu. Posta, Metro arayüzünü kullanan, oldukça basit bir email programı. Sizi ayarlarla uğraştırmadan mail atıp okumanızı sağlaması bile Microsoft açısından bir başarı diyebilirim. POP3, IMAP, Google, Yahoo ve Outlook (Hotmail) maillerini destekleyen Posta, aynı zamanda kişiler ve mesajlaşma programlarıyla birlikte entegre çalışıyor.

Kişiler: Google, Facebook, Twitter, Flickr ve Skype (Messenger) hesaplarınıza kolaylıkla bağlayabileceğiniz Windows 8, bu servislerdeki bütün arkadaşlarınızı alarak size onlar hakkında bilgi veriyor. Kullanması özellikle Facebook ya da Twitter arayüzlerinden sonra garip gelse de, hem Facebook hem de Twitter hesaplarını beraber takip edebilmek oldukça güzel.

Mesajlaşma: Facebook ve Skype hesaplarını destekleyen Mesajlaşma, Kişiler programına ekli herkesden mesaj da alabiliyor. Facebook'unuz süreki tarayıcınızda açıksa, bazı bildirimlerin geç geldiğini de fark edebilirsiniz ancak siz bilgisayarınızın başında değilken gayet güzel sizin yerinize mesajlarınızı alabiliyor. Ancak Mesajlaşma, Google Talk kullanımını desteklemiyor.

Internet Explorer: Windows 8'de iki adet Internet Explorer bulunmakta. Biri geleneksel IE olarak, 9. sürümle pek de gözle görülür bir farkı bulunmayan 10. sürüm, diğeriyse Metro arayüzü için özel tasarlanmış. Metro arayüzündeki Internet Explorer, ekran boyutu ne olursa olsun tam erkan bir şekilde sürekli olarak menüleri ortadan kaldırarak görülebilir web sitesi alanını artıramaya çalışıyor.

Fotoğraflar: Windows Kütüphaneleriyle entegre çalışan bu program aynı zamanda Flickr, Facebook ve Skydrive'dan fotoğraflarınızı da çekebiliyor. Tam ekran çalışmasının dışında hiçbir fotoğraf formatını da ayırt etmeden gösterebilen Fotoğraflar özellikle RAW dosyalarıyla çalışan çoğu insan için gayet iyi bir çözüm. Özellikle hâlâ Windows Fotoğraf Görüntüleyicisinin yaşadığı sorunların Windows 8'le çözümlenmediğini düşünürsek, bu program gerçekten hayat kurtarıcı.

Okuyucu: PDF okumak için artık illa ki Adobe Reader'a ihtiyacınız yok. Sadece PDF gösterebilen bu program, arama vb. hiçbir özellik barındırmıyor.

Windows Store'dan Denemeniz Gereken Programlar

The Time: Windows 8 Başlangıç ekranında çok şey gösteriyor ama saat bunlardan biri değil. Neyse ki The Time var.

Skype: Microsoft, Skype'ı iletişim teknolojilerinin başına oturttu ve artık Live Messenger yerini Skype'a bırakıyor. Skype yeni gelen güncellemesiyle Live Messenger hesaplarını da destekliyor. Bu yüzden Messenger'ın Windows 8 programını beklemeyin, onun ismi Skype.

Yemek Sepeti: Bildiğiniz ve sevdiğimiz Yemek Sepeti! Şennur Abla'dan önce (Ş.Ö.) Oyungezer ofisini doyuran yegâne şey! Windows arayüzünde pek çok açıdan web sitesinden daha iyi olduğunu da söyleyebiliriz.

TuneIn: Dünyanın dört bir yanından binlerce radyoya kolaylıkla ulaşmak istiyorsanız kesinlikle denemelisiniz. Türkiye radyoları da var.

OneNote: Ufak notlar alma, akıl haritaları çıkartma gibi konularda gerçekten başarılı ve şu an Windows Store'un en işlevsel programı olan OneNote, Windows 8 programlarının potansiyelini bize gösteriyor.

PAZAR YERİ



ZUMBARA

Sosyal paylaşımın suyunun çıktığı bir dönemdeyiz. Facebook'un patlamasıyla birlikte herkes bu göz kamaştırıcı pastadan bir şeyler koparmaya çalışıyor. İşte tüm bunların arasında Zumbara, sahip olduğu konseptle ışıl ışıl parlıyor.

Zumbara, bir zaman bankası. İnsanlar bilgi ve becerilerini paylaşmak için para değil, zaman kullanıyor. Geliştirilmesinde de para kullanımının mümkün olduğunca en aza indirildiği sosyal paylaşım sitesinin sahip olduğu fikir aslında pek de yeni değil (hatta sitenin kendisi bile). Ancak hali hazırda İngiltere, Amerika, İsrail, İspanya, Portekiz, İtalya, Curacao, Slovakya, Güney Kore, Çin, Japonya, Avusturalya dâhil 33 farklı ülkede uygulanmakta olan fikir, Türkiye'de nedense pek kimse tarafından bilinmiyor. Ama bence bilinmesi gerekiyor.

Zumbara'ya üye olduktan sonra size verilen saatlerle insanlardan istediğiniz konuda yardım isteyebiliyor, ya da onların yardım seçeneklerinden yararlanabiliyorsunuz. Böylece sizin hesabınızdaki saatler onlara geçiyor. Yeniden saat kazanmak için yapmanız gereken de, üyelere bildiğiniz bir konuda yardım etmek. Ve inanın, aklınıza gelen her konuda yardım alabiliyor ya da verebiliyorsunuz. Arada bir iki troll de çıkıyor elbette, ama onlardan her yerde var zaten. Ne kadar etkili olduğu tartışılsa da, üye olmadan önce Zumbara yönetimi tarafından profiliniz bir inceleniyor ve bu incelemeden onay çıkarsa üyeliğiniz onaylanıyor ancak. Henüz bakmadıysanız bir göz atın derim, seveceksiniz. - ***www.zumbara.com***

Bunun yanı sıra, bu ay Organize Sanayi'yi hazırlarken bolca dinlediğim Hayko Cepkin'in yeni albümü Aşkın Izdırabı'nı öneririm. Hayko Cepkin'in tüm albümlerinin tadını taşıyan, aşkı tüm yönleriyle inceleyen ve yumuşak başlayıp sertleşen bir tarza sahip albümü şu an da dinliyorum. Özellikle Paranoya, Kabulleniş, İçgüdü ve Boynuz Track'i şiddetle tavsiye ederim. Dinleyecek müzik bulamadığımdan eskilere sardığım şu zamanlarda ilâç gibi geldi resmen. Dinleyin.

Son olarak Pazar Yeri'nde fiyatlar düştü. Ama yine de, yığınla kampanya olacağından alışverişe çıkmak için yeni yılı bekleyin derim ben.

TTNET KİTAP

TTNET'in yeni e-kitap servisi TTNET Kitap, Ortaköy Esma Sultan Yalısı'nda yapılan bir lansmanla duyuruldu. Android ve iOS destekli cihazlara hemen şimdi indirebileceğiniz uygulama vasıtasıyla kullanılan serviste, 100'den fazla yayınevinin 1000'den fazla eseri bulunuyor. Tek bir hesaptan alınan kitap, 5 farklı cihaza yüklenebiliyor. Servise üye olmak için TTNET müşterisi olmanıza gerek yok, ancak TTNET müşterileri ücreti faturaya yansıtarak kitapları daha ucuza satın alabiliyorlar. Listede en çok satan kitaplardan dünya klasiklerine, çocuk ve okul kitaplarından kültür sanat yayınlarına kadar pek çok kitap bulmak mümkün. Kitap sayısının da her geçen gün arttığını söylememe gerek yok sanırım. Satın alım işlemini sadece site üzerinden yapabildiğiniz ve sosyal medya entegrasyonu da bulunan servise şu adresten ulaşabilirsiniz: **ttnetkitap.com**

SAMSUNG GALAXY S III MINI TÜRKİYE'DE!



Samsung'un küçümen Galaxy S III'ü, geçtiğimiz ayın sonunda ülkemizde piyasaya sunuldu. Abisinin tasarımını alan ve 1GHz hızında çalışan çift çekirdekli işlemciye, 1GB belleğe ve 16GB dahili hafızaya sahip olan telefon, 5MP'lik arka kamerasıyla 720p video kaydı yapabiliyor. Ön kamerası vasıtasıyla görüntülü görüşme yapılabilen S III Mini'de, 32GB'a kadar microSD hafıza kartı desteği, A-GPS, Glonass ve NFC özellikleri de bulunuyor. Ürün, 800x480 piksel çözünürlük sunan 4"lik Super AMOLED ekrana ve Galaxy S III'te bulunan S-Voice, akıllı uyarı ve akıllı bekleme gibi özelliklere de sahip. 121.55 x 63 x 9.85mm boyutlarındaki 111.5gr'lık S III Mini, Android 4.1 Jelly Bean işletim sistemine sahip ve çakıl mavisi ile mermer beyazı renk seçenekleriyle 999TL'den satışta. İlgililerine duyurulur.



TURKCELL KİTAPLIK

Bu ay okuma aşkımız depreşti, kitaplardan gidiyoruz arkadaşlar. Şirketler de sağ olsunlar art arda yeni kitap servislerini duyurmaya devam ediyor. İçeriğinin idefix ile birlikte oluşturulduğu ve 4000'e yakın yerli/yabancı kitaba ev sahipliği yapan Turkcell Kitaplık, ilk 6 ay boyunca da Gülse Birsel'in "Yazlık" kitabını uygulamayı indiren herkese armağan ediyor. Şimdilik sadece iOS uygulaması olan servisin, Android uygulamasının da yakın zamanda piyasada olacağını belirtelim. Cihazlar arası senkronizasyon (mesela iPad'inizde bıraktığınız yerden iPhone'unuzdan devam edebileceksiniz), sosyal medya entegrasyonu gibi özellikler barındıran servisi kullanmaya başlamak için hemen **turkcellkitaplik.com**'u ziyaret edebilirsiniz.







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX1-4100		Intel Core i5-3570k LGA 1155		Intel Core i7-3770K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(b) 104$	(i) 110$	(i) 256$	(a) 257$	(a, i) 364$	(o) 382$	(l) 1127$	-
Anakart	MSI970A-G46		Asus P8Z77-V LE		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(i) 90$	(a) 93$	(k) 181$	(m) 184$	(p) 259$	(a) 265$	(j) 455$	(f) 479$
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz x2		Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(a) 31$	(b) 40$	(a) 31$	(b) 40$	(o) 42$	(c) 53$	(i) 254$	-
Ekran Kartı	Powercolor Radeon HD7770		Sapphire Radeon HD 7850		Asus HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(b) 111$	-	(a) 200$	(i) 202$	(i) 570$	-	(a) 2262$	(i) 2310$
Sabit Disk	Samsung HD502HM 500GB 7200RPM		WD Blue 1TB SATA 3 7200RPM		WD Black 2TB SATA 3 7200RPM		Kingston HyperX 3K 480GB SSD x2	
	(p) 91$	-	(b) 76$	(o) 84$	(a) 203$	(k) 207$	(f) 1078$	(o) 1092$
Optik Sürücü	LG GH-24NS90 24x		Asus DRW-24B5ST 24x		Asus BW-12B1LT BR-BD-R		Asus BW-12B1LT BD-R	
	(k, o) 19$	(i) 23$	(o) 20$	(a) 24$	(a) 159$	(l)185$	(a) 159$	(l) 185$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14C Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(a) 130$	-	(k) 153$	(a) 160$	(k) 194$	(a) 202$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		Aerocool 6th Element		CM Storm Enforcer		Akasa Venom Toxic	
	(k) 103$	(o) 104$	(a) 94$	-	(i) 89$	-	(i) 150$	(l) 160$
Fiyat	549$		988$		1839$		5679$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** PC Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Asus ET2300 All-in-one PC

WINDOWS 8 VE DOKUNMATİK EKRAN BİR ARADA

Asus'un Windows 8'li yeni all-in-one bilgisayarı ET2300 tanıtıldı. Üçüncü nesil Intel Core i7 işlemcisinin yanı sıra Thunderbolt, Wireless Display, USB 3.0 ve Sonic Master gibi teknolojilere sahip olan bilgisayarda dahili stereo hoparlör de bulunuyor. 10 noktadan dokunmatik 23"lik IPS ekranı, optik sürücüsü ve yeni nesil NVIDIA GT 630M grafik çipiyle hoş bir multimedya bilgisayar deneyimi yaşatacağı garanti gibi görünen bilgisayarı, en kısa zamanda raflarda ve sanayide görmek istiyoruz. Katlanabilir yapısıyla da pek şık hani.



TAMİR ATÖLYESİ

Koskoca atölyede tek başıma takılıyorum. Burak Usta "Buralar artık sana emanet" diyerek aldı çantasını çıktı az önce. Elimde tornavidayla, aklımda hatıralarla kalakaldım masanın başında. Taa 2009'da, kapıdan ürkek ürkek ilk girdiğim gün geldi aklıma. Kaan Usta ile yaptığımız muhabbetler, aldığım nasihatler falan geçti gözlerimin önünden. Sonrasında Kaan Usta'nın gidişiyle Burak Usta'nın gelişi ve geçen onca güzel gün, onca güzel hatıra, sevinç, hayal kırıklıkları... Arada Sanayi'ye uğrayan ve şu anda başka diyarlarda dolaşan onlarca kişiyi hissettim bir anda yanımda. Geçmişe kısılıp kalmış, bir türlü bu günü yakalayamayan ve dolayısıyla her daim mutsuz olmayı başarabilen bir insan olarak çok ağır geldi tüm bunları düşünmek.

Düşünceler aklımda uçuyor, elim Massive Attack'ten Paradise Circus'a gidiyor. Benim için bambaşka bir hatırası olmasını geçtim, ne çok dinlerdim onu da Sanayi'deki ilk zamanlarımda di mi ya...

OYUN CANAVARINDAN NOTLAR

S Merhaba Mert Abi ve tüm Oyungezer ailesi. Giresun'dan hepinize selamlar *(güneşli bir Göksu öğleden sonrasından da sana ve tüm Goyun'lara selamlar Oğuzhan – Mert)*.

Derginizi harçlıklarımdan arttıkça alıyorum ve çok severek okuyorum *(o kadar da pahalı mıydık biz ya?- Mert)*. İncelemeleriniz sayesinde artık işe yaramaz oyunlara para vermiyoruz bunun için hepinize çok minnettarız :). *(Biz de size minnettarız. Yoksa nasıl para kazanırdık di mi? – Mert)*

Öncelikle artık adet olduğundan *(yoo? – Mert)* sistemimi soracağım *(demişsin ama sormamış, söylemişsin-Mert)*:

İşlemcim Intel Core 2 Quad 2.66GHz, anakartım Foxconn *(da, modeli ne?? – Mert)*.
4GB belleğim (2x2), ATI Radeon HD4600 1GB ekran kartım ve 640GB sabit diskim var *(özellikleri biraz daha açsaymışız keşke-Mert)*.

1. Sence neyi eklemeli ve değiştirmeliyim?
2. Sana göre Bu sistemde hangi oyunları kasmadan oynayabilirim?
3. Bu zamana kadar oynadığın ve etkilendiğin oyunlar neler? *(Teşekkürler ve iyi çalışmalar bize. – Mert)*

Oğuzhan Türkoğlu

C Selamlar Beşiktaşlı oyun canavarı Oğuzhan. İyi niyetin için teşekkür ediyor, "Umarım iyisindir." diyerek cevaplarıma geçiyorum.

Sistemini biraz daha ayrıntılı anlatman gerekirdi aslında ama yine de elimizde neler var bir bakalım. Öncelikle işlemci mimarinin epey eski olması lâzım (anakartın LGA 775 soketli di mi?). Daha önce buraları takip ettiysen, bu tür durumlarda toplu sistem değişiklikleri önerdiğimi de biliyorsundur. Ama gemileri hemen yakmayalım, belki bir çıkar yol buluruz. Bu saatten sonra işlemcini değiştirmenin bir anlamı olacağını sanmıyorum. Onu geç. Belleklerin de aynı şekilde. İllâ bir parça değiştirmek istiyorsan bu ekran kartın olmalı ki, orada da sıkıntılar var. Çünkü alacağın ekran kartının gücüne, bilgisayarın ket vurabilir.

Şimdi düşünelim... Ben senin yerinde olsam, ki evdeki bilgisayarımın da seninkinden bir farkı yok, parçalara pek dokunmadan yeni bir bilgisayar toplamaya çalışırdım. Ama bütçem kısıtlı olsaydı ve yakın zamanda yeni bir bilgisayar toplayacak durumum olmasaydı, bizim Ekonomik Sistem'in ekran kartını alır kullanırdım. Ama, aman aman bir performans farkı da beklemezdim açıkçası.

İkinci sorun da göreceli biraz. En basitinden, monitörünün doğal çözünürlüğü ne? Ben, sırf yeni oyunları öyle ya da böyle oynayabileyim diye 1024x768 çözünürlüğünde CRT monitör kullanıyorum evde mesela. Tabi yine de sürünerek oynuyorum pek çoğunu (o değil de iyi ki Source motoru var, hiç mi kasmaz bi motor :)). O nedenle Indie'lere sardım mesela. Düşürebildiğimde de GOG.com'dan eski oyunlar satın alıyorum. Gerçi bunlar da çok seyrek gerçekleşiyor, çünkü artık kısıtlı zamanımı daha başka şeylere yöneltmeye, oyunlarımı mobile taşımaya çalışıyorum. Sen de bunları ya da 3-5 senelik oyunların tadını çıkar derim. Son olarak da optimizasyonu harikulade güncel oyunları da keyifle oynayabilirsin çoğunlukla.

Pek çok oyun var. Eski hatıralarımı canlandıran NFS: II, FIFA 99, CM 01/02, Age of Empires, Half-Life; oynamak için yıllarca beklediğim Splinter Cell: Chaos Theory ve GTA IV; şu anda da açsam beni aynı şekilde bambaşka diyarlara taşıyan Braid, Machinarium, The Misadventures of P.B. Winterbottom, Limbo, VVVVVV gibi Indie'ler; bambaşka bir oyun deneyimi yaşatan ve tam 4 kez bitirdiğim Mirror's Edge; dünyanın en sevimli şeyi Wheatley'i benimle tanıştıran Portal 2, bende çok değişik anıları olan Assassin's Creed II, GTA III, Vice City, San Andreas... Ve daha niceleri. Say say bitmez senin anlayacağın.

Son olarak samimi soruların ve ziyaretinden dolayı yeniden teşekkür ediyorum Oğuzhan. Umarım yardımcı olabilmişimdir. Kendine iyi bak, oyunları ve daha da önemlisi hayatı ihmal etme. Çünkü hayatı ihmal edince bir daha yakalamak imkânsız oluyor. Çık, dolaş, arkadaş edin; benden sana bir tavsiye olsun. Yeniden görüşmek üzere.

HANGİSİNİ SEÇEYİM?

S Selamlar Oyungezer ekibi ve mesajın asıl hedefi Organize Sanayi kalfası Mert Abi *(naber?-Mert)*,
Ekim sayısında burada donanım sorunu dışında konuşmayacağınızı söylediniz ama yine de "Bu da yarı da olsa donanımsal sorun sayılır." diye düşündüm *(yok zaten ben Organize Sanayi konsepti dışında hayatla ilgili bir şey yazmayacağım demiştim. Hem kim demiş "Dizüstü bilgisayar yarım donanımdır." diye! – Mert)*. Ayrıca "Oyungezer'den daha güvenilir bir kaynak zor bulursun oyun dizüstüsü konusunda Burak." dedim kendime ve başladım yazmaya *(iyi etmişsin Burak – Mert)*.

Ben bu yıl LYS den sonra bir oyun dizüstü alacağım. Bu konuda epey git gel yaşadım. Önce Alienware dedim ama getirtmesi sıkıntı, garanti sorun olur mu bilmiyorum ve en önemlisi çok pahalı. Vazgeçtim. Düşünme sürecine girdim. "Hangi dizüstü oyun için iyidir?" , "Nasıl toplanır? *(Türkiye'de en rahat Monster'la-Mert)*" gibi bir sürü soru kafamı meşgul ederken Oyungezer'in Eylül sayısı Hızır gibi yetişti. İncelemeleri iyice okudum. Ve Monster ile MSI GT70 arasında kaldım. Monster'ın MS17624 modelini biraz özelleştirdim. İşlemci ile sabit diske dokunmadım. Ekran kartı olarak NVIDIA GeForce GTX 675MX 2GB GDDR5 256bit DX11 modelini, bellek olaraksa 16GB (2x8GB) DDR3 1600MHz CL9 SODIMM Corsair Vengeance'ı seçtim. Bir de 6x Blu-Ray okuyucu & 8x DVD RW yazıcı ekledim. diğer özellikleri standart. MSI GT70 RAID 0 desteğine de sahip. Şimdi sizce bu Monster modelini mi alayım, yoksa "Hiç uğraşma git MSI GT70 al." mı dersiniz? Ya da belki "Yaza daha çok var sen bize Mayıs'ta bir daha yaz." da diyebilirsiniz.

Mesaj biraz uzun oldu farkındayım, o yüzden yayınlamasanız da olur ama cevap verirseniz çok makbule geçer. Şimdiden teşekkürler.
Burak Durak

C Selamlar Burak, Sorduğun sorunun bir benzerini, geçtiğimiz ay bir okurumuz da sormuştu ve testi ben gerçekleştirmediğimden direkt Burak Usta'ya havale etmiştim kendisini. Burak Usta da şöyle demişti aynen: *"Vallahi aslında rakiplerinden ayrılan yönlerini tek tek dosyaya yazmıştım ama kısasından burada da çiziktireyim (x2 – Mert). Monster'ın en büyük avantajı, yerli montaj olduğundan bilgisayarı sizin istediğiniz gibi toplayabilmeleri ve yine isterseniz içerisindeki tüm parçaları değiştirebilmeleri. Yani grafik işlemciniz ya da anakartınız bir süre sonra çağ dışı kalmışsa ve yetmiyorsa, bellek eksik kalmışsa bunları kolayca değiştirtebilirsiniz.Dezavantajı ise sade tasarımı diyebiliriz. Ha bir de toplama sistem olduğundan ve Monster'ın test prosedürlerini bilmediğimden sorun çıkarma ihtimali var ama bildiğim kadarıyla Monster bunları kısa sürede gideriyor. Bu konuda çok hassaslar, çünkü rakiplerine göre en büyük avantajları toplama olmaları. – Burak Usta)*

Ben olsam ne yapardım. Masaüstü toplama sistemlerinin getirdiği problemlerden o kadar sıkıldım ki, MSI'ı alır mutlu mesut evimin yolunu tutardım. Sana da öyle yapmanı tavsiye ederim ama yine de senin kararın elbette. Çook önceleri Monster bilgisayarlarda feci ısınma problemleri olduğunu ve malzeme kalitelerinin problemli olduğunu duymuştum bir de. Ancak arada geçen zaman ve kazanılan deneyimlerle kendilerini geliştirmiş ve bu tür problemlerin önüne geçmişlerdir diye tahmin ediyorum.

Ama sen Mayıs'ta tekrar yaz hakikaten. Daha erken. Bu mektubun da, aynı konuyu düşünen ancak bizden bir e-postasını esirgeyen aymaz oyungezerlere gelsin. Hıh.

Başarılı geçen sınavının ardından gelecek yaz görüşmek üzere.

KESTANE KEBAP ACELE CEVAP

(samimiyet abidesi başlıklar vol.1 - Mert)

S Selamlar Mert, iyi çalışmalar. Ben Kocaeli'den Anıl *(selamlar Anıl – Mert)*.

Yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum ve bu konuda çok aceleci davranıyorum. İnternette *Quadro XGAME SGA03TR-63879 AMD FX 6100 3.3GHz 8GB 750GB Monitörsüz Masaüstü Bilgisayar'ı* gördüm.Bir donanım uzmanı olarak, çok da vaktini almadan kısacık bir yorumunu almak isterim. Şu anki HIS IceQ 5670 1GB 128bit ekran kartımı da bu sistemde kullanmayı düşünüyorum, ne dersin? Teşekkürler! Anıl Soyadsöylemeyen

C Merhabalar, Anladığım kadarıyla bütçen epey bir kısıtlı. Ama ben senin yerinde olsam, bizim Ekonomik Sistem'in ekran kartını çıkarır, işlemcisini değiştirir ve onu alırdım. İstersen sabit diske ve belleğe de el atabilirsin, çünkü bahsettiğin bilgisayarın 750GB depolama alanı ve 8GB belleği var (şunu da belirteyim, Anıl bu e-postayı attığında bilgisayar indirimdeydi ve çok cazipti).
Bunu söylememin tek nedeni, kalite endişemin olması. Quadro markası hakkında hiçbir bilgim olmadığından, ne desem yalan olacak. Ama Ekonomik Sistem bizden biri biliyorsun. (:
Sonucu bana da bildirirsen sevinirim.
Hayırlı olsun, iyi oyunlar.

KISA BİR SORU SORUP GİDECEĞİM ***(uzun soran yok zaten bu ay :(– Mert)***

S En başta Organize Sanayi ekibi olmak üzere tüm Oyungezer ekibine merhaba!

Ben kendi çapımda video çekip YouTube'da paylaşan bir oyuncuyum. Ama bilgisayarım 2002'den kaldığı için videolar kasıyor, dolayısıyla pek de izlenilmiyorum :(. Liseye geçtiğimde bir bilgisayar alınacak ama ne alacağımı bilmiyorum. Geçen aylardaki testten Monster gayet güzel aslında ama bilemedim şimdi. Bana güzel bir dizüstü oyun bilgisayarı önerirseniz sevinirim. Bu arada şu lanet posterlerin arkalarına da poster koyuyorsunuz, Hangi tarafı yapıştıracağını şaşırıyor insan! O kadar dergiyi basıyorsunuz, 1 parça kağıt daha harcayamıyorsunuz yani *(iki tane dergi alırsan her şey çok kolay oluyor! – Mert)*!
Neyse atarlandım ben gideyim en iyisi *(en azından dilbilgin çok iyi – Mert)*. Kendinize iyi bakın.
Furkan Akçakaya

C Selamlar Furkan, Hakikaten iyi atar yaptın ha. Kim sinirlendirdi seni böyle? Organize Sanayi'de, sanayi dışı bir konuda atar yapan ilk okurumuzsun. Kutluyorum. Sonra da geliyorum yanıtlarıma. Mektubundan, tek amacının videolarının izlenmesi olduğu ortaya çıkıyor. Ama bunun için bir düzüstü bilgisayara milyarlar dökmek nedir? Haa, ama "Oyun oynuyorum, aynı zamanda kaydediyorum ve bu videoları YouTube'a koyuyorum. Aslında bilgisayarım çok eski olduğundan pek de koyamıyorum, bu da bana koyuyor." diyorsan işler başka tabi. Dergiyi alır almaz bu sayfalara geldin ve isimleri taradın biliyorum. O nedenle büyük ihtimalle biraz önceki Monster muhabbetini kaçırdın (böyle deyince de garip oldu, nereye çekersen gelir). Seni hemen Burak Durak'ın mektubuna alayım ben. Haa bir de, Asus'un RoG serisi dizüstü bilgisayarlarına da bakabilirsin. Orada da neler dönüyor neler. Güzel videolarını bekliyoruz.

EN İYİSİ HANGİSİ BİLİYORUZ... SATIN ALAMIYORUZ.

S Merhabalar, Umarım herşey yolundadır, yeni oyunlar ve teknojilerle mutlu ve heyecanlı bir şekilde zaman geçiyordur *(geçiyor dersem yalan olur – Mert)*. Bu arada Oyungezer'i uzun bir zamandır alıyorum, takip ediyorum, yazarları seviyorum, oldukça başarılı ve eğlenceli buluyorum *(ben de seni kısa zamandır takip ediyorum, güzel Türkçen ve mantıklı sorundan dolayı tebrik ediyorum – Mert)*. Uzun yıllar başarılar dileyerek ve soruma geçiyorum *(uzun yıllar boyunca mektuplarını bekliyoruz – Mert)*.

Evet, sorum aslında çok kısa. İki ay önce en iyi oyuncu dizüstü bilgisayarı bulmak adına bir karşılaştırma yapmıştınız, tebrikler ve teşekkürler :). Sorum şu ki, verdiğiniz fiyatları nereden aldınız acaba? Çünkü ürünlerin bazılarını satan bir merci bulamıyorum, bulduklarım da sizden daha fazla etiket fiyatları veriyor. Şimdiden teşekkürler, Halil Şirin

C Selam Halil, Biz ürün fiyatlarını, direkt olarak firmalardan istiyoruz ve sadece onların gönderdiği fiyatlara yer veriyoruz. O nedenle evet, stok sıkıntıları ve fiyat farklılıkları olabiliyor. Bunun için sana, Teknofiyat.com'u öneriyorum. Piyasadaki tüm fiyatları en düşükten en yükseğe derli toplu bir şekilde ve güncel olarak listeliyor. Orasından burasından reklam fırlamaması ve güncel kampanyaları göstermesi de ayrı bir güzelliği. Aklının bir köşesinde bulunsun. Ben teşekkür ederim.

KISA VE ÖZ... **(bak yine!! – Mert)**

S Arkadaşıma bir bilgisayar topluyorum ve özellikleri şöyle *(merhablar Mustafa Can, nasılsın?? – Mert)*:

Intel Pentium Dual Core G860 işlemci,
Asus P8H61-M LE anakart,
Hi-Level 4GB 1333MHz bellek,
TX 450W güç kaynağı.

Sorularımı sıralıyorum şimdi: Bu sisteme NVIDIA GeForce GTX 460 takılır mı? Seçtiğimiz güç kaynağı GTX 460 için yeterli mi? Değilse bu güç kaynağıyla çalışabilecek en iyi ekran kartı hangisidir?

(tamam o zaman Mustafa Can, sonra konuşuruz. – Mert) Mustafa Can Bolel

C Merhabalar, Evet, o bilgisayara GTX 460 takılır. Ancak işi sağlama almak için ve ileride yapacağınız güncellemeleri de göz önüne alarak, en azından bir 500W'lık bir güç kaynağı öneririm size. İyi alışverişler, bol oyunlar.

Akşam oldu Organize Sanayi'de yine. Ben hâlâ yalnızım, tek arkadaşım hoparlörden bana seslenen Hayko Cepkin. Hava kararıyor, Sanayi'nin ışıkları yanmaya başlıyor. Yıllar önce Kaan Usta'nın yalnızlığını dindirmeye geldiğimde, bir gün yalnız kalacağım hiç aklıma gelmemişti. Bakalım ne kadar sürecek, bakalım hayat neler getirecek. O zamana kadar ben, bu sayfalarda sizlerle buluşmaya ve derdinize derman olmaya (en azından çalışmaya) devam edeceğim. Adresimi biliyorsunuz...
donanim@oyungezer.com.tr

Gelecek ay görüşmek üzere... *– Mert*

SANAYİ DEVRİMİ

"Hayatta iki trajedi vardır: Sanayi ve Devrimi."



Bu ay da farklı gençlerimizin, farklı devrim icatlarıyla yaşadıkları travmaları ve gördükleri kâbusları aktaracağız sizlere. Yüreğimiz paralanıyor, ancak bunu yapmak insanlık görevimiz. Bu drama bir dur demek için daha kaç gencimizin telef olması gerekiyor sorarım size. Yazık değil mi bu gençlere...
"Gözlerimi açtığımda beni bir masaya yatırmışlardı. Ama hareket edemiyorum, her yanım plastik selo bantlarla çevriliydi. Sonra onu gördüm... Kim olacak canım, Dexter'ı. Dehşetle eline baktım, ancak elinde bıçak yerine ütü taşıyordu Dex. Cinayet kostümünü bana giydirdi ve ütülemeye başladı! Uyanmadan önce hatırladığım tek şey "Dexter ne de güzel gidiyordu, çok bozmuş." dememdi. AH, 26, Vice City (?!) - bit.ly/Le74OP



"Paris'e giderken uçakta uyuyakalmışım. Kalmaz olaydım, resmen kâbustu! Seine nehrinin üzerinde daha önce görmediğim bir köprü, üzerindeki yaya ve arabaları atmak için var gücüyle uğraşıyordu! Yan köprüden izlediğim o dehşet ve vahşeti şu an bile gözümün önüne getirince tüylerim diken diken oluyor. Öyle bir kasılmışım ki, sağolsun yanımdaki Fransız hanımefendi uyandırdı. Bundan sonra gideceğim yer hakkında araştırma yaparken daha dikkatli olacağım. Görmez olaydım o trambolin köprüyü!" - OF, 32, Bordeaux - bit.ly/U4nXSG

"Ay sonuna on gün var, cepte beş kuruş para yok. Aileyi de arayamıyorum, utanıyorum artık para istemekten. "Akşama ne yesem?" diye düşündükten sonra borcundan dolayı kapandı kapanacak olan internette biraz takıldıktan sonra uyumuşum. Rüyamda ıssız bir adadayım. Başımı bir kaldırdım kii... Adanın etrafında yüzen adaların üzerinde bir yığın zengin, ellerinde viskileri, ağızlarında yeni yıl düdükleriyle bana el sallıyorlar. Yanımda beliren anneme "Bizim de bir düdüğümüz, bizim de bir viskimiz olsa. Bize niye almıyorsunuz, bizde niye yok!" derken karnımın gurultusuna uyanmışım. Moralim çok bozuk. - ÜHÜ, 21, Samatya - bit.ly/LZg6kl




GAMIST 2013
ISTANBUL GAME SHOW
15-17 Şubat 2013
İstanbul Kongre Merkezi
GL events EX
GL events FUARCILIK A.Ş.
WWW.GAMIST.NET
GameConnection
The games industry meeting place
BU FUAR 5174 SAYILI KANUN GEREĞİNCE TOBB (TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ) İZNİ İLE DÜZENLENMEKTEDİR

EKRAN DIŞI



ESKİ BİR DOST

Aralık ayının doğum günü olmasını da bahane ederek Ozzy Osbourne hakkında bir şeyler karalamak istedim Ekran Dışı girişine. Ama gerek Black Sabbath gerekse de solo albümleriyle bütün bir ergenlik dönemime damgasını vurmuş bu adam hakkında, bu kadar zaman sonra bir şeyler karalamak hiç de kolay olmayacak sanırım.

Ozzy Osbourne'a olan hayranlığımın en üst seviyede olduğu yıllarda -ki 90'lara tekabül ediyor bu dönem- müziğe ulaşmak bugünkü kadar kolay değildi. Belki de o yüzden Akmar'da ve Atlas Pasajı'nda fellik fellik aranan kasetler, CD'ler, betamax'lara yalvar yakar uğraşarak çektirilen konser kayıtları çok kıymetliydi. Ah o evdeki video cihazının dili olsa da o Live&Loud konser kaydının "anne salonunda" hangi modlarda kaç kez izlendiğini anlatsa…

O günler güzeldi işte. O günlerde Live&Loud vardı, Black Sabbath vardı, Zakk Wylde vardı, Geezer Butler vardı. Atarlı ergen Kelly Osbourne ile histerik Sharon Osbourne'un başrollerinde olduğu ve Adams ailesinden hallice olan "The Osbournes"la başlayacak süreç gittikçe daha beter olmaya devam etti. Yıllar geçtikçe yaşının iyice ilerlemesi, Parkin Syndrome hastalığı ve birçok kişinin ortak görüşü olarak "uzun yıllar boyunca kafa sallamanın zombiye çevirmesi" sonucunda eski Ozzy'den pek eser kalmadı. Ama olsun, her şeye rağmen "Live&Loud ne güzeldi ya."

DAMLA PINAR GÖK



EKRANDIŞINDAKİLER

106 - Çizgilerin Gücü Adına
Kayra Keri Küpçü'nün çok uzun zamandır beklediğimiz, çizgi filmlere farklı bir açıdan bakan kitabı nihayet raflarda yerini aldı.

109 - Kıyıdakiler... Köşedekiler...
Noyan, beyaz perdenin kıyısında köşesinde kalmış bir "kötü çocuğu" konuk ediyor bu ay.

110 - 8-Bit Müzikler
Çiçeği burnunda editörümüz Berkan, 8-bit müziklerin dünü, bugünü ve yarınını anlattı mini dosyamızda.

112 - Söyleşi: Anıl Bayer
Herkes kendi hikâyesini kendi yazmak ister. Anıl'ın kitabında bu mümkün.

114 - Anime
3 kişilik bir aşk hikâyesi bile yeteri kadar karmaşıkken, bir de karakterlerden birinin ölü olduğunu düşünsenize...

122 - Posta İdaresi
Spoiler: İdaresiz'deki ince espri, Sinan ve Göker'inkilerden bile daha kötü.

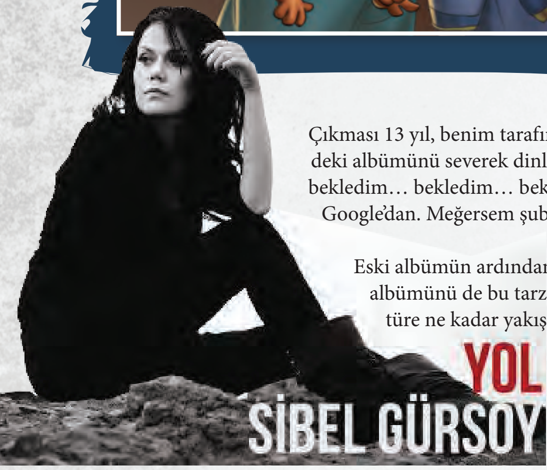


ÇİZGİLERİN GÜCÜ ADINA

CLEMENTINE NE ACAYİPTİ YA

Çizgi film dünyasına aralanan kapı her çocuk için büyük bir merakla gözlemlenmiştir. 50 yıldan fazla bir süredir çizgi filmler Türk televizyonlarında dönüyor. Ancak nedense 2000'li yıllara kadar yayınlanan çizgi filmlerin tadı bir başka olmuştur. Bir tilki kadar kurnaz olan *Buggs Bunny*, her yerinden alet edevat fışkıran *Müfettiş Gadget*, efsanevi Ejder Toplarının peşinde koşuşturan *Son-Goku*, kırmızı kafalı basketbolcu *Sakuragi Hanamichi* TV'lerde boy göstermiş çizgi filmlerden sadece birkaçı. Çeşit çeşit yüzlerce çizgi film, birçok farklı çocuğun evlerine hatta yaşamlarına konuk oldu. Karanlık dünyalar, peri masalları, dedektiflik maceraları ve daha birçok tür 2000'li yıllara kadar televizyon karşısında büyüyen bir nesli derinden etkiledi.

Kayra "Keri" Küpçü uzun bir döneme damgasını vurmuş, Türk kanallarında yayınlanmış tüm çizgi filmleri Çizgilerin Gücü Adına ismini verdiği kitabında topladı. Yüzlerce saat emeğin sonucunda 400'den fazla çizgi film bu kitapta tekrar buluştu. Türkiye'de hatta dünyada bir ilk olan bu kitap sadece çizgi filmleri bir araya getiren bir çalışma değil, aynı zamanda medya okur-yazarlığı için de önemli bir kitap. Küpçü kitabı için "bu kitaba bir ansiklopedi değil, başvuru kitabı demek daha doğru olur" diyor. 70'li yıllardan 2000'e kadar Türkiye'de yayınlanmış tüm çizgi filmleri ortaya koyuyor Çizgilerin Gücü Adına. Bunların isimlerini sıralamakla kalmıyor, aynı zamanda çizgi filmlerin yayınlandığı kanal, ilk gösterildiği tarih, karakterleri ve hikâye kurgusuna kadar iniyor. Kitap bu özelliğinin yanı sıra kuru kuru bir okuma da sunmuyor, o dönemlerde çocuk olmuş çizerler tarafından renkli çizgiler de bulunuyor. Akıllara kazınmış karakterler sayfaların arasında canlanırken, bazıları da yeniden yorumlama ile şaşırtabiliyor. **Çizgilerin Gücü Adına**, çizgi filmleri tutkuyla izlemiş, şimdinin koca çocukları için hazırlanmış dikkat çekici bir referans kitabı. Bu tutkuyu paylaşanların kendilerinden bir parça bulacağı Çizgilerin Gücü Adına, kütüphanenize renkli bir dokunuş yapacaktır. **–Özay**



Çıkması 13 yıl, benim tarafımdan keşfedilmesiyse 9 ay süren bir albüm oldu **Yol**. Sibel Gürsoy'un 90'ların sonunda çıkardığı pop türündeki albümünü severek dinlerdim. Şarkılar iyiydi hoştu ama esas Sibel Gürsoy'un benzersiz vokalinin hastasıydım. Bir sonraki albümünü bekledim… bekledim… bekledim… ve en sonunda da unuttum gitti. Geçen aklıma geldi 'ya bizim bi' Sibel Gürsoy vardı' dedim, arattım Google'dan. Meğersem şubat ayında yeni bir albüm çıkarmış. Hemen koşup almak düştü bana da.

Eski albümün ardından Sibel Gürsoy çeşitli caz gruplarında vokallik yapmaya başlamıştı. Caz sevgisi iyice içine işlemiş olacak ki yeni albümünü de bu tarzda hazırlamış. İyi ki de öyle yapmış. Sibel Gürsoy'un muhteşem ve geleneksel Bulgar müziği esintili sesi bu türe ne kadar yakışmış anlatamam. Şarkılar da Sibel Gürsoy'un vokaliyle aynı derece güzel ve tatlı. Yol, vokalin ön planda olduğu bir albüm belki ama enstrümanların da işin uzmanı müzisyenler tarafından dillendirildiği çok belli. Bittim kısacası ben bu albüme. Caza azıcık da olsa bir sempatiniz varsa mutlaka dinlemelisiniz.

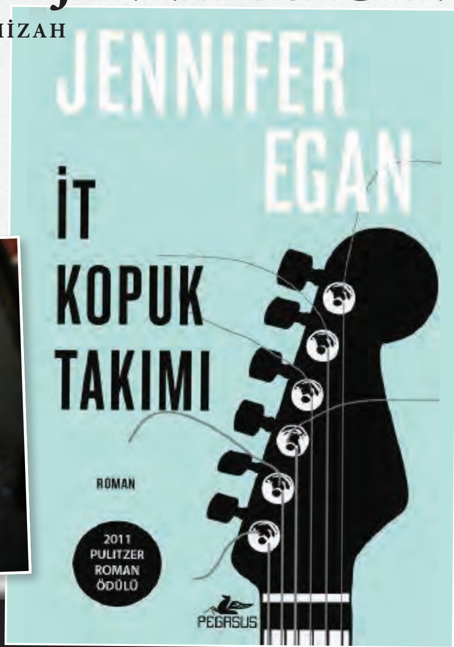
Bir de bir ihtimal belki bu satırları okursa diye kendisinden özür dilemek istiyorum; *Bulutun Gözyaşı* şarkısındaki vokal performansına sesli küfrettim. Kusuruma bakmasın. **–Ömer**

İT KOPUK TAKIMI – JENNIFER EGAN

ROMANTİK ROCK EŞLİĞİNDE KARA MİZAH

İsmine ve kapağına bakarak aldığım bu ilginç kurgulu roman aynı zamanda yazarı **Jennifer Egan** ile tanışmama da vesile oldu. J. Egan Brooklyn'de yaşayan bir köşe yazarı, yazıları New York Times Magazine'de yayımlanıyor. Müzik yapımcısı Bennie ve asistanı Sasha'nın 1970'lerden 2020'lere giden öykülerinde ilk gençliklerini, hayallerini, kariyerlerini, arkadaşlık ve aşklarını izlerken zaman/mekân yolculukları yapıyoruz yaklaşık 400 sayfa boyunca. Egan'ın renkli ve dolu dolu bir dünyası olduğunu tahmin ediyorum; zengin sözcük dağarcığıyla, etkileyici ve hüzünlü diyaloglar aracılığıyla kendi sanatçı birikimini romana aktarmayı başarmış.

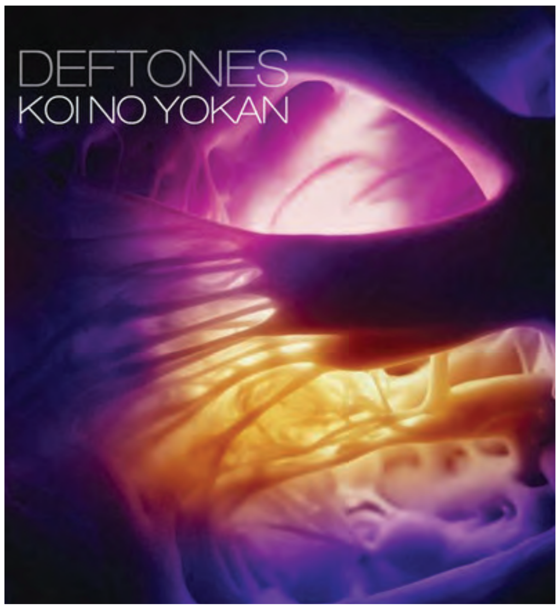




Kitapta kleptomani, kasvetli otel odaları, kaotik büyük şehir sokakları, ışıltılı müzikholler, bol miktarda alkol ve sigara ve biraz da cinsellik temalarına kara mizah katılmış bolca. Okudukça yazarın sık sık bir şeylere inceden göndermeler yaptığına tanık olacaksınız. Son olarak, romanda çok sayıda yan karakterin yer aldığından "bu kimdi acaba" diye karıştırmamak için mümkün olduğu kadar hızlı bir şekilde okumanızı önereyim. Ben öyle yaptım nitekim. **–Noyan**

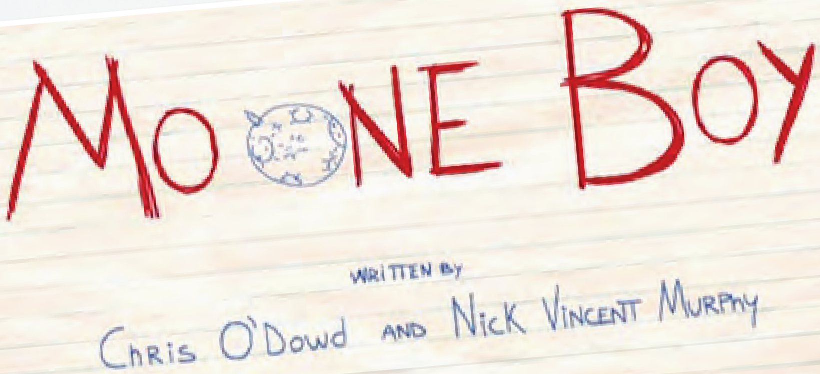
DEFTONES – KOI NO YOKAN

COME SAIL WITH ME, WE PLAY IN DREAMS



İngilizce tercümesi "Promise Of Love" olan Koi No Yokan, yılın sonlarına doğru gelip de ağzımızı burnumuzu dağıtan albümlerden biri oldu. Hatta yılın bitmesine daha 30 gün olmasına rağmen, büyük konuşayım, benim için **yılın en iyi albümü** bu. 2000 yılında çıkan White Pony nasıl ki dağlara tepelere sığmamış, sonrasında pek çok gruba ilham olmuştu (Muse?), bu yeni albüm de aynı enerjiye sahip. Kimilerine göre White Pony ile yarışan Koi No Yokan'ın bu yönünü zaman gösterecek ama halihazırda 11 şarkılık albüm tam bir *eargazm* nedeni. Alternatif-progresif rock'ın tüm nimetlerini müthiş sözlerle harmanlayan ekip Chino Moreno ile -artık kabul edelim- aleme ders veriyor. Hatta Korn, Limp Bizkit, Linkin Park otursun düşünsün, ders alsın bu albümden.

Albüm çok orijinal değil, bunu kabul ediyorum. İlk kez dalınan bir su yok ortalıkta, neredeyse tüm albümlerden tatlar içeriyor ama bunun nedeni hiç de "hadi dolgu yapalım" değil. 11 şarkı arasında boş yok resmen. Rosemary ile melankoli sularına açılırken, Entombed'ta kendinizi konser verirken bulabiliyor, Tempest'te de artık bilekleri kesiyorsunuz! Favorim parçam, hatta **yılın şarkısı** Tempest; ama tüm şarkıları da çocuklarım gibi sevdim. Kimisi sizi yataktan takla attırıp kaldıracak kadar bombardıman etkisi yaptığı gibi (Goon Squad), kimisi de uzaklara daldırıyor. Hem grubun geçmişine hem de kendi geçmişinize gidiyorsunuz. Hatta Chino'nun vokal performansı karşısında pek çok kişi müzikal kariyer yapmaya başlayabilir, o derece. O kadar ilham verici ki Chino bile bu saatten sonra artık daha iyisini yapamaz gibime geliyor. Grubun yapı taşlarından Cheng'in zoraki ayrılışı sonrasında Deftones'a tukaka diyenler gelsin basçı Sergio Vega'yı bu albümde dinlesinler, öyle konuşsunlar diyor ve tükkanı kapatıyorum. Değil türü sevenler, içinde gitar olan plastiği bile seven herkesin en az bir kere kulak kabartması lazım Koi No Yokan'a. **–Volkan**



MOONE BOY

CHRIS O'DOWD'UN YÜKSELİŞİ

Onun için yükselen değer demek hiç de yanlış olmaz. İrlanda'lı genç oyuncu son birkaç yılda fazlasıyla yol kat etti ve komedi rollerinin aranan isimlerinden biri haline geldi. İngiliz sitcomlarından sonra açıldığı Hollywood semalarında da başarılı işlere imza attı. Son yılların en komik filmlerinden Bridesmaids ve Gulliver's Travel'da sergilediği performans oldukça iyiydi. Tabii onu birçoğumuz IT Crowd'daki Roy olarak ya da The Boat That Rocked'daki "kaybeden" Simon olarak tanıyoruz. Ben kendisini özellikle çok iyi kullandığı vücut dili açısından ve saf karakterlere yakıştığından Büyük Britanya'nın Jason Segal'e cevabı olarak görüyorum. Bir adım önde olduğunu da belirtmeden geçemeyeceğim. Öve öve doyamayacağım Chris O'Dowd şimdi de utanmadan hem yazıp hem de yönettiği safkan İrlanda komedisi *Moone Boy*'la karşımıza çıkıyor.

1990'da İrlanda'da Boyle isimli bir taşra kasabasında, 11 yaşındaki Martin Moone ve ortadirek garip ailesi ekseninde dönen bir dönem komedisi Moone Boy. Martin, birbirinden ilginç 3 ablası ve bir miktar hayatlarından bezmiş ebeveynleri yardımıyla normal bir çocuk olmayı ıskalamış, yakınlığı ve eğlenceyi hayali arkadaşı Sean Murphy'de (Chris O'Dowd) bulan şirin mi şirin bir İrlanda'lı velettir. Evde abları yetmezmiş gibi okulda da kabadayılardan çekmektedir. Dizinin en başarılı yönlerinden biri de bu noktada ortaya çıkıyor. Hem aile hayatının komedisi hem de Martin'in okul hayatındaki eğlence 22 dakika boyunca müthiş dengelenmiş durumda. Bunca karakteri Martin etrafında dengeleyip her bölüm ayrı bir hikâye yaratmak konusunda dizi fazlasıyla başarılı. Martin rolündeki David Rawle'nin yaşının ötesinde bir oyunculuk sergilemesi diziye ve diğer oyunculara lokomotif etkisi yapıyor. 7'den 70'e bütün performanslar gerçekten üst düzeyde. Bir de Martin'in defterine karaladığı illüstrasyonlar üzerinden animasyon olarak dile getirdiği şakalar, komiklikler var ki tam anlamıyla diziye bir kimlik ve tarz kazandırıyor.

Yaşayanlar bilir, 90'ların başı özellikle Avrupa'da fazlasıyla hissedilmiş bir değişim dönemini temsil eder. Berlin Duvarı'nın yıkılması, soğuk savaşın sonu, teknolojinin gelişmesi, televizyonun etkisi ve kültürlerin daha fazla etkileşimde bulunmaya başlaması dünyayı kökünden değiştirdi diyebiliriz. Dizi komik hikâyeler anlattığı yetmiyormuş gibi alt metninde bu dönemin yapısına yer vererek neredeyse politik bir duruşa bile sahip oluyor. Ben bütün bunları 22 dakikaya sığdırmasına hâlâ anlam verememekteyim tabii.

İyi yazılmış karakterler ve bu başarılı kurguya, dizinin kendine özgü tarzı da eklenince ortaya bu sezonun en iyi komedilerinden biri çıkmış. Ama klasik İngiliz dizi konseptine uygun olarak sezon sadece 6 bölüm ve tadı damağınızda kalıyor. İzlemenizi öneriyor ve ikinci sezonu iple çekiyorum. **–Pozan**

SILENT HILL: REVELATION 3D

BİZİMLE DEĞİLSİN

Her ne kadar mükemmellikten uzak, "o" hissi çok iyi yakalayamamış, ilk oyunun hikâyesine daha sadık olması gereken bir filmle karşılaşmış olsak da, yine de "fena olmayan" bir filmdi 2006 yapımı *Silent Hill*. Gözlemlediğim kadarıyla dergi genelindeki insanlar da "beyaz perdede gördüğümüz en başarılı oyun uyarlaması" düşünceme katılıyor zaten.

Genel olarak 3. oyunun uyarlaması olan Revelation'a giderken, bu yorumları tekrarlayacağım bir filmle karşılaşacağımı düşünüyordum. Ne yazık ki sinema salonundan biraz hayal kırıklığıyla ayrıldım. Benzersiz bir karakter olan **Heather** karakteri, dış görünüş dışında pek iyi yansıtılamamıştı. Heather öyle her gördüğü tuhaflıkta bağırıp panikleyen biri olmamalıydı. Silent Hill'in en sevdiğim yönlerinden birisi olan yalnızlık hissi Revelation'da ilk filme oranla daha da azdı. Her yerden insan fışkırıyor mübarek. Ama en kötüsü de Silent Hill serisi (en azından eskileri) ordan burdan canavarların fırlayıp "bö!" yaptığı bir seri değildir, atmosferiyle gerim gerim gerer insanı. Filmin direkt bu ucuz numaralar üzerine kurulmuş olması üzdü beni.

Ama sorarsanız ki 'filmden nefret mi ettin' diye, hayır derim. O sisli atmosfer yine harikaydı. Yine ilk filmdeki gibi *Akira Yamaoka*'nın mükemmel ötesi besteleri tercih edilmişti ki aksi olsa filme gitmezdim bile. *Adelaide Clemens* on numara bir oyuncu seçimi olmuş ve görsel olarak Heather'ı harika temsil etmiş. Her şey bir yana ben çok ama çok severim Silent Hill 3'ü, beyaz perdede uyarlamasını görmek bile benim için büyük keyif. Benim gibi Silent Hill 3'ü seven biriyseniz her şeye rağmen keyifle izleyeceksinizdir Revelation'ı. Ama iyi bir korku/gerilim filmi arıyorsanız sizi başka filmlere doğru alalım. **–Ömer**



SKYFALL 007

BOND FİLMLERİYLE FINAL FANTASY SERİSİ ARASINDA BİR BAĞ VAR!

O bağ da her iki serinin de kıyamete kadar bitmeyecek olması sanırım! Bond filmleri priz icat edildiğinden beri yapılıyor ve pek ilginçtir ki her seferinde de beğeniliyor. Markanın getirdiği baskıdan olsa gerek yazarı da yönetmeni de kolay kolay salamıyor kendisini. Daniel Crag yeni Bond olduktan sonra da durum pek değişmedi. Muhteşem *Casino Royal*'den sonra *Quantum Of Solace* ile tempo epey düşse de Sam Mendes Bond'u hak ettiği seviyeye çıkardı.

Skyfall İstanbul'da açılıyor. Kapalı Çarşı taraflarında güzel hazırlanmış setlerde geçen aksiyon (daşları kırdılar diye sinema nedir bilmeyen ama kral yaygara koparan yerel halk geliyor aklıma burada) trene taşındıktan sonra da film tam olarak *başlıyor* diyebiliriz. Adele'in Skyfall için özel olarak yazdığı şarkıya uzun yılladır gördüğümüz en iyi jenerik eşlik ediyor ve 007 ile M uzun soluklu bir maceranın ortasında buluyor kendilerini. Yine güzel arabalar, farklı şehirler, lüks mekânlar, kaliteli içkiler, güzel kadınlar ortamı şenlendirse de Mendes üslubunu filme yedirmeyi başarmış. Örneğin Bond'un çocukluğuna dair anılar bulacağı şeyleri görebiliyoruz. Anı teması filmin büyük bir kısmını kaplıyor ve Bond ile M arasındaki görünmez bağa ilk kez bu kadar yakından tanık oluyoruz. Bu her ne kadar filme değer katsa da "anlatma çabası" yüzünden filmi gereğinden uzun hale getirmiş. Neyse ki Javier Bardem'in canlandırdığı Silva gibi renkli karakterler aksiyon yorgunluğunu unutturuyor. Bond'a ait klişelere saygı duysa da yeni şeyler de denemeyi ihmal etmiyor Skyfall nihayetinde. Bu da onu Casino Royal'in hemen bir adım arkasına koyuyor nazarımda. **–Volkan**



ASFALT DÜNYA – BÜYÜK YOLLAR

AKŞAMI ZOR ETTİK YİNE, KANDIRAMADIK ŞU GÜNEŞİ

Selamlar Türk gruplarını çok az dinleyip kendini yabancı gruplara vermiş sevgili Oyungezerler! Bugünkü konuğumuz, Türkiye'de alternatif müzik anlamında bir elin parmaklarını geçmeyecek sayıda iyi iş yapan gruplardan biri olan **Asfalt Dünya**.

İlk albümleri *Ormanlar Kralı* ile büyük ses getiren grubun asıl patlamayı yaptıkları şarkısı hiç kuşkusuz *Beni Severmiş O* olmuştu. Tüm yıl boyunca her yerde çalındı, tüm kızların ağzında dolaştı ve bunu kötü olduğu için değil, gerçekten kaliteli olduğu için başardı. Şimdi de, ikinci albümleriyle sessiz sedasız piyasaya tekrar merhaba dediler. *Büyük Yollar* ismini verdikleri ikinci albümleri de, ilk albümleri kadar iddialı ve dolu dolu.

Albümü ilk kez dinlediğimde en çok aklımda kalan şarkı "Balık" olsa da, onuncu kez dinledikten sonra albümün tamamının üst düzey olduğunu anladım. İlk kliplerini *Tanımadan Önce*'ye çeken Asfalt Dünya'nın duracağı yok, en iyisi onları sıkı sıkı takip edip az sayıdaki kaliteli Türk gruplarına gereken değeri verelim. Kendilerinin de dediği gibi "büyük yollarda yürüyen küçük adamlar" onlar. Kulağınızın pasını silmek ve kaliteli müzik dinlemek istiyorsanız bir şans verin. **–Mustafa Burak**



VINCENT GALLO

HÜZNÜN KIYISINDA



Bu ay beyaz perdenin gerçekten biraz "kıyısında köşesinde" kalmış, değerli ve önemli bir sinema adamından bahsedeceğim sizlere. Vincent Gallo, 1961 New York doğumlu bir sanatçı. Yaptığı işler arasında müzisyenlik, senaryo yazarlığı, yönetmenlik ve oyunculuk var. 1997 İstanbul Film Festivali'nde Nenette ile Boni adlı Fransız filminde çok küçük bir rolle izleyicinin dikkatini çekmeyi başaran Vincent Gallo, sanat dünyasına kendine özgü duyarlı ve duygusal yapıtlarıyla katkıda bulunmaya kararlı görünüyor. Gallo'nun sanat kariyerinin kilometre taşlarını şöyle bir hatırlayalım... -Noyan

BUFFALO 66 – 1998

Vincent Gallo'nun yazıp yönettiği, başrolünü oynadığı ve müziklerini yaptığı film sanatçının yaşam öyküsünden dokunaklı ve derin izler taşıyor. Aile yemeği sahnesi New York Buffalo'da doğup büyüdüğü evde çekilmiş ve başkahraman Billy Brown'ın babasının söylediği şarkıyı Gallo'nun babası seslendirmiş. Christina Ricci, Anjelica Houston, Ben Gazzara, Rosanna Arquette ve Mickey Rourke gibi oldukça zengin bir oyuncu kadrosuna sahip film, birçok izleyici ve eleştirmene göre Gallo'nun değeri yeterince bilinmemiş başyapıtı. Bu sıcak ve basit öykü aracılığıyla aşka, sevgiye, aileye, suça, masumiyete ve daha birçok kavrama dair söyleyecek erdemli sözleri olduğu görülüyor sanatçının. İlk seyrettiğinde "amma saçma" tepkileri veren izleyici, ikinci kez izlediğinde öyküdeki alt metni, beklenmedik, ilgisiz gibi görünen sahnelerde ince bir yaratıcılıkla verilmiş mesajları fark ettikçe sanatçının zengin, hüzünlü ve duygusal dünyasının farkına varıyor ve diğer filmlerini merak ediyor.





PALOOKAVILLE – 1995

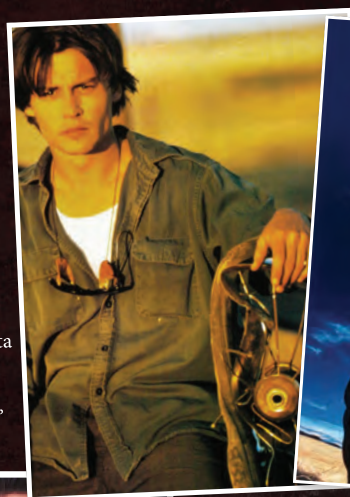
İşsiz güçsüz, 30'lu yaşlarda "kaybeden" kafadarların öyküsünü anlatıyor bu film. Vincent Gallo bu sefer senarist ya da yönetmen olarak değil, başrolde yer alıyor. Palookaville'de Gallo, William Forsythe ve Adam Trese'in canlandırdığı iki sıkı dostu ile yaşadıkları eski ve küçük bir kasabada bir mücevher dükkânı soygununu uzun uzun, ayrıntılı bir şekilde planlar. Tabii ki hiçbir şey planladıkları gibi gitmez, hiç kimsenin beklemediği olaylarla karşılaşılır. Çevreleri, aileleri, sevgilileri, eşleri ve hatta köpekleriyle bile sorunlar yaşayan üçlünün hüzünlü ama sevimli öyküsü, izleyende keyifli bir tebessüm bırakmayı başarıyor. Ayrıca Gallo'nun meteliksiz arkadaşına kafeterya masasından "hey Sid, Sidney; önce hesabı öde sonra dramatik çıkışını yap!" şeklinde seslenişinin unutulmaz replikler arasında yer alabileceğini de ekleyelim.



ARIZONA DREAM – 1993

Bu filmde aslında Vincent Gallo yan rolde, babası rolündeki Jerry Lewis ile birlikte yardımcı erkek oyunculuğu paylaşıyor. Yer aldığı sahne ve seslendirdiği replik sayısı az, ancak sinema salonunda sahneye çıkarak beyaz perdede oynayan film ile eşzamanlı olarak yaptığı "uçaktan kaçan Cary Grant" taklidiyle hafızamda kendisine haklı ve sevimli bir yer edinmeyi başarmıştı. Filmde kuzenine söylediği "kariyerime ve başarıma bağlı kalmak istemiyorum; özgür olmak, kendim olmak istiyorum" cümlelerinin aynı zamanda kendisi için de geçerli olması ilginç bir rastlantı. Ayrıca Gallo'nun oyunculuk kariyerinin başlarında, Faye Dunaway, Johnny Depp gibi isimlerin yanında sönük ve hafif kalmamış olduğunu da belirtelim.

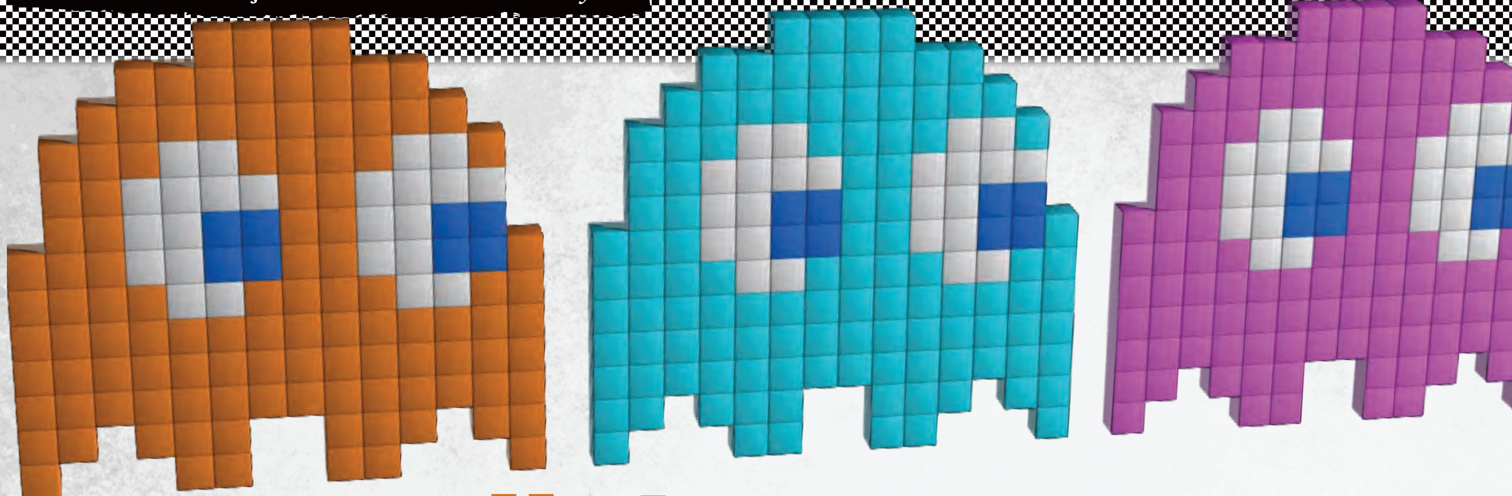
Bir sayfa boyunca dünya sinemasının en renkli, özgün, duygusal insanlarından biri olan, sokak müzisyenliğinden figüranlığa kadar birçok işi yapmış, yazdığı her senaryoya, canlandırdığı her role kendinden çok şey katabilen Vincent Gallo'nun kendine özgü çok boyutlu, derin, hüzünlü, esprili ve muhalif dünyasından üç film aracılığıyla kesitler sunmaya çalıştım. Gelecek yıl çekeceği ilk filmini Ekran Dışı sayfalarında tanıtmayı da umuyorum tabii. Yazıyı bitirirken de son cümleyi kendisine bırakıyorum: "Aktör Vincent Gallo mu? Evet aktör, yönetmen, senarist, fotomodel, politikacı, efsane, motosiklet yarışçısı Vincent Gallo benim işte. Ve ben yeryüzündeki hüzünlü adamların en mutlusuyum..."





Yetmediyse Bunlar da Var

1. Essential Killing
2. The Brown Bunny
3. Trouble Every Day
4. Get Well Soon
5. Tetro



8-BIT MÜZİKLER

SKRILLEX'İN BABASININ NE DİNLEDİĞİNİ BİLİYORUZ! -BERKAN CESUR

Kasetleri üflediğimiz, kara kutumuz ile yatıp kalktığımız ve 999999 in 1 yalanlarına kandığımız zamanların en şahane mirasından bahsedeceğim size. “Bzz bzz” sesinin üşüme efektine eşit olmadığı, belki de en sevdiğimiz oyunun en güzel müziğini tasvir ettiği güzel bir mirastan. Diğer adı “Chiptune” olan bu eşsiz müzik türü birazcık oyunculuk geçmişi olan herkesin benliğinde yer etmiştir sanıyorum ki. Özellikle 80'li yılların başından 90'ların sonuna kadar olan evrede çocukluğunu geçirmiş, atari salonlarında elini jeton kokusu sarmış olanlardan bahsediyorum. (Okura empati olanağı: En yakın hissiyat için demir paraları avcunuza doldurun, elinizin terlemesini bekleyin. Koklayın.)

Günümüzde ne kadar bu kültür, oyunların gelişen müzik prodüksiyon ekipleri ile yerini gerçek enstrümanların bin bir miksajdan geçmiş haline de bıraksa, özellikle scene gruplarının (Razor1911, SKIDROW, RELOADED…) cracklerine kondurduğu arka plan müzikleri ile yaşatılmaya devam ediyor. (Crack mi? Bir arkadaştan biliyorum tabii ki.)

Zamanın teknolojik yetersizliği yüzünden başvurulan bu yöntemin bir kült haline geleceğini olayın öncüsü Tomohiro Nashikado tahmin ediyor muydu bilinmez ama çok sonraları Atari'de denediğim *Space Invader*'ın “vob vob vob vub”dan ibaret 8-bit arka plan müziği hâlâ hatırımda. (Merak edenler için: http://tinyurl.com/ogz-scene) Tüm süslerden uzak bu oyun ve 4 kromatik bas notasından oluşan arka plan müziği, geleceğin elektronik müziğine yön verirken donanım üreticileri de boş durmamış. Arcade makinalarının daha da geliştirilen çipleri (SID) ile bu sesler çeşitlenerek 90'larda duyacağımız 8-bit müziklerinin oluşumuna imkan tanınmış.



ŞİMDİLERDE 8-BIT

Yılların eskitemediği, hatta her eskiyen yıl ile birlikte daha da efsaneleşen bu müzik türünün, altın çağındaki kadar olmasa da hâlâ hatırı sayılır bir müzisyen ve dinleyici kitlesi var. Bu kıymetli azınlık, genellikle yaptığı işleri www.8bitpeoples.com'da yayınlıyor. Hatta belki inanmayacaksınız ama bu formatta albümler de çıkmaya devam ediyor. Biz günümüzün arabaya binilebilen oyunlarında istediğimiz parçayı oyun içi radyodan dinlerken oyun dünyasının köklerine hâlâ sahip çıkanlar var!

Bunun yanında cracklerde yaşamaya devam eden bu kültür sayesinde de chiptune'lar her zaman bizimle kalacak gibi gözüküyor. Eğer konu ilginizi çektiyse ya da zaten bu müzik türünün aşinası iseniz scene gruplarının cracklerine kondurduğu parçaların dev arşivine de göz atmanızda fayda var. Buna http://tinyurl.com/ogz-scene linkinden ulaşabilirsiniz.

Halihazırda gerçek enstrümanlarla kaydedilmiş tüm ünlü parçaların da 8-bit versiyonlarını internette bulmanız mümkün. Özellikle melodik metal parçaların chiptune halleri notaların temiz olarak basılıp 8-bit'e yatkınlığı olduğu için şahane bir tat veriyor. Yanlı bir öneri olacak ama bence en güzel (evet bu türün senelerdir ağır bir hayranıyım) 8-bit cover Iron Maiden – Trooper'ın. Ona da şu linkten ulaşabilirsiniz: http://tinyurl.com/ogz-trooper

MISA KITARA MESELESİ

Öncelikle izlemiş olanlara hatırlatıcı, bilmeyenlere de öğretici bir bilgi vermem gerekiyor.

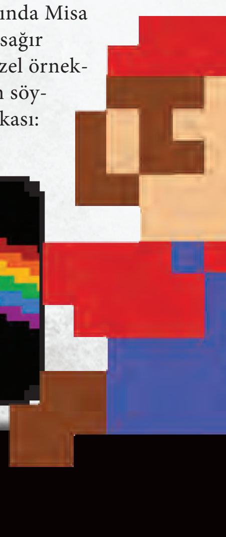
2010 yılının başlarında sosyal medya ortamlarında gerçek olup olmadığı tartışılan bir ürünün videosu dolaşmaya başlamıştı. Misa Kitara adını taşıyan bu ürün pratikte bir gitardı, fakat klasik olarak bildiğimiz gitar modelinin penayı tellere vurduğumuz gövde kısmı bir touchpadden oluşurken perdeleri ise tamamen tuşlardan oluşuyordu. Videodaki adam parçasını çalarken touchpadde elini sağa sola kaydırıp sese vibrato efektleri verebiliyor ve şahane bir 8-bit sesi elde ediyordu.

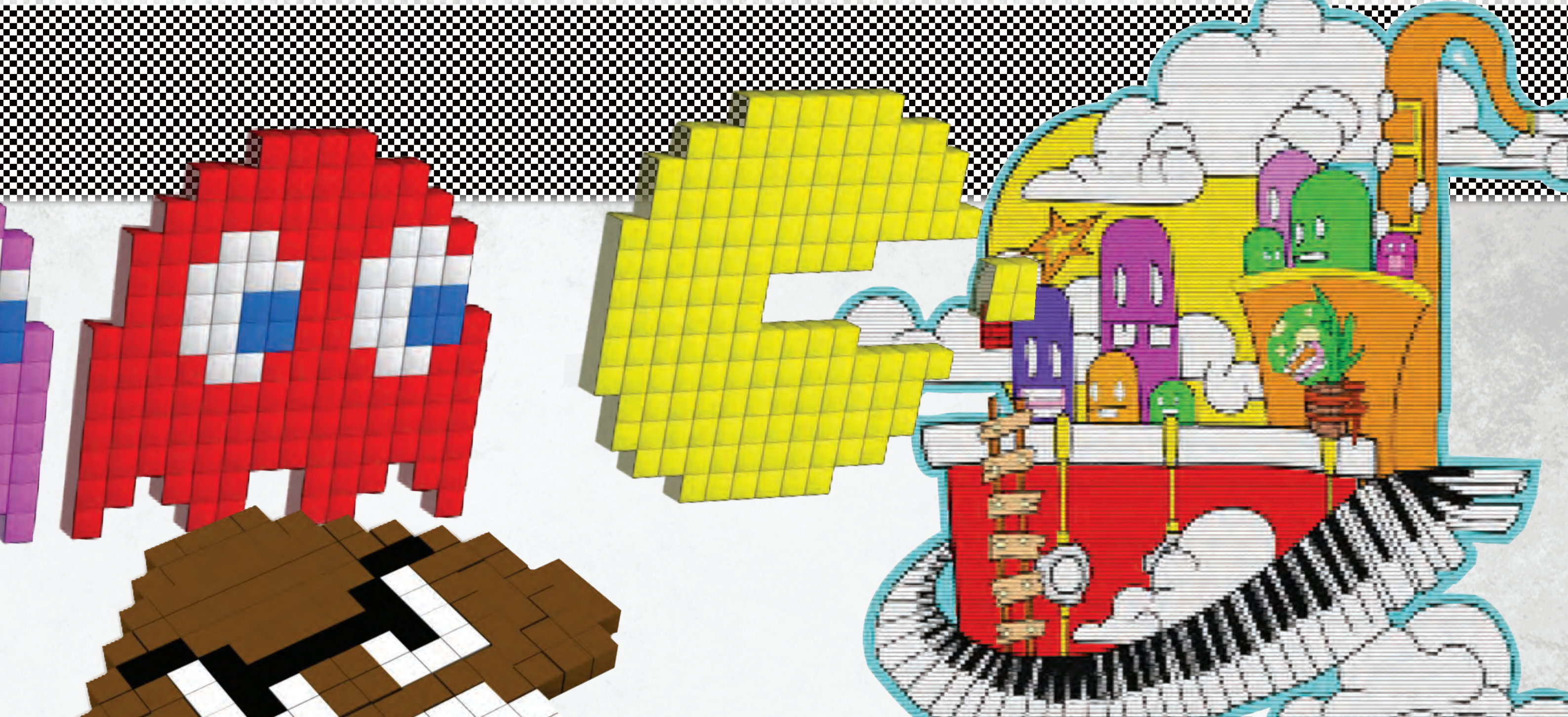
Gel zaman git zaman ürünün yapımcısı firma Misa Digital'in sitesini adam etmesi ve ürünü satın alanların Youtube'a koyduğu videolar sayesinde bu mükemmelliği yüzünden gerçekliği sorgulanan ürün şu anda 8-bit müzik yapımında bir standart olmaya aday hale geldi.

Hatta Muse grubunun Madness isimli parçasında Misa Kitara'yı kullanması ile ürünü duymayan bir sağır sultan kaldı. Kitara'nın kullanımına ait en güzel örneklerden birine şu linkten erişebilirsiniz, baştan söyleyeyim tabii ki durum bir ASIAN LEVEL vakası: http://tinyurl.com/ogz-asian



Neredeyse tüm ünlü grupların parçalarının 8-bit düzenlemelerini Youtube'da bulmanız mümkün.







PEKİ NASIL YAPILIYOR?

Geçmiş kodlama tekniklerinin görsellik katsayısının şimdiki teknolojilere göre epey az olduğunu düşündüğümüzde bu müzikleri oluşturmanın zamanında çok daha zor olduğu aşikar. Artık neredeyse doğru parametreleri girdiğimizde reçel bile yapabilecek bilgisayarlarımız o zamanlar siyah ve sevimlilikten epey uzak ekranlardan ibaret. Hal böyle olunca oyunların müzikleri de zamanında bin bir zorlukla çiplere kodlanmış. Hatta ilk Game Boy'da ses için kullanılan ayrı bir donanım olmadığından tüm ses bilgileri de ana işlemci üzerine entegreymiş.

8-bit müziği günümüz teknolojisinde MIDI düzenlemesi yapıp, synthesizer ve VST ekleyebildiğimiz hemen hemen tüm müzik prodüksiyon yazılımlarında oluşturabiliyoruz. Konuya uzak olanlar için VST'yi (Virtual Studio Technology) şöyle tanımlayabiliriz; "MIDI formatında yer alan dijital notalarımızı çaldırabildiğimiz sanal enstrüman simülasyonu."



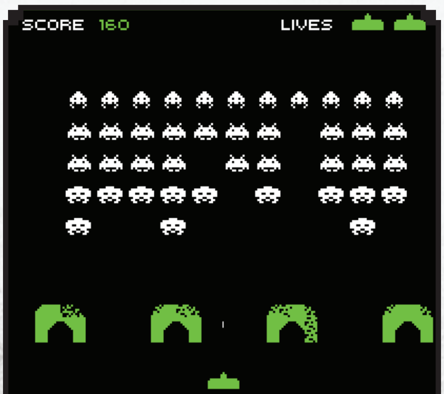
Örnekleyecek olursak bir gitar VST'si kullanıyor ve MIDI yardımıyla "la" notasını çalmasını istiyorsak, final halinde hoparlörümüz bize gitar telinden çıkma bir la sesi verecektir. Bu mantıkla doğal olarak 8-bit sesi almak istiyorsak bunun için uygun VST'leri kullanmamız gerekiyor.

YMCK Magic 8-bit Plug-in ve Plouge Chipsounds kolayca edinebileceğiniz ve bu işin başlangıç seviyesi için yeterli VST'lerden bazıları. Görselliği ve sağladıkları kolaylıklar sebebiyle MIDI düzenlemesi için de şiddetle Guitar Pro 5'i öneriyorum. Bunları edindikten sonra öncelikle bu VST'leri kullandığımız prodüksiyon yazılımının arayüzünde, gerekli yerinden yüklememiz gerek.

Öncelikle Guitar Pro'dan bahsedeyim. Halihazırda gitarın herhangi bir türevini çalıyor ve bunu uzun yıllardır bir mağarada yapmıyorsanız bu programdan zaten habersiz olmanız mümkün değil. Guitar Pro'da ister notaları, isterseniz de notanın gitar klavyesindeki pozisyonunu girerek istediğiniz ses düzenlemelerini MIDI şeklinde kaydedebiliyorsunuz. Neredeyse eline hiç gitar almamış biri bile sadece bir gün boyunca kurcalasa sanırım yavaştan kendi şarkısını yazmaya başlayabilir bu program ile.

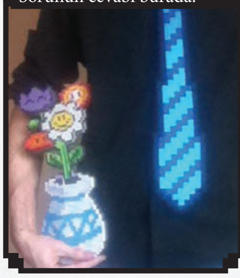
Şimdi yapmamız gereken sanal enstrüman kanalları oluşturarak parçamızı yazmak. Nasıl girişeceğinize dair tereddütleriniz varsa zaten yazılmış olan tablara göz atmanızda, onları bozup düzenleyerek başlamanızda fayda var. Program o kadar popüler ki neredeyse tüm şarkıların tab şeklinde yazılmış Guitar Pro dosyalarını bulmak mümkün. Onlara da şuradan ulaşabilirsiniz: http://www.ultimate-guitar.com/

Tabımızı yazdıktan sonra bu dosyayı MIDI olarak kaydediyoruz. Şimdi yapmamız gereken bu .mid dosyasını tercih ettiğimiz müzik düzenleme programına "midi track" açıp import etmek. Bu işlemden sonra oluşturduğumuz MIDI tracklarımızı yukarıda bahsettiğimiz VST'lere bağlıyoruz veee işlemi tamamlıyoruz, artık parçanızı dinleyebilirsiniz!



Space Invader tarihin ilk chiptunelarından birine sahip

Peki bu yazıyı hazırlayan bir adam nasıl kız istemeye gider? Sorunun cevabı burada.



8 bit trip videosu legolar ve stop motion tekniği kullanılarak hazırlanmış şahane bir 8-bit müzik klibi (http://tinyurl.com/ogz-trip)



Dikkat etmeniz gereken son nokta parçanızı kaydetmek. Bazı müzik prodüksiyon programları MIDI içeren dosyaları MP3 olarak kaydederken gerçek seslere dönüştürme eğiliminde olabiliyor, bu da her 8 bitten 7 tanesini sinirlendirir elbet (EHEHE, vurmayın!). Bu yüzden size önerim dosyalarınızı .wmv olarak kaydedip Audacity tarzı ücretsiz programlar ile MP3'e çevirmeniz.

Eğer biraz müzik altyapınız ve bilgisayar yatkınlığınız varsa, emin olun terminolojisi gayet karışık gelse de işin ne kadar kolay (ve aynı oranda zevkli!) olduğunu göreceksiniz.

Hatta bu tutorial size yardım eder ve müziklerinizi oluşturursanız bize de gönderin, güzel olmaz mı?

KISA KISA 8-BİT MÜZİK

Çıkış: 70'ler sonu, 80'ler başı
Alt Türler: Bitpop, Game Boy music
Enstrümanlar: Ses çipleri, synthesizer ve dijital davul modellemeleri
Menşei: Japonya
Ses çeşitliliği: 8 bit ile 256 farklı ses almak mümkün
Ünlüsü: Maniacs of Noise
En fazla chipetune yayınlayan scene grubu: RAZOR1911
Nerde dinlenir: Şansınız varsa bazen Taksim Machine ve Beat'te denk gelebilirsiniz.



Fotoğraflar: Ceyda Uyanık Bayer

ANIL BAYER

SİZİN HİKÂYENİZ NASIL OLACAK?

–DAMLA PINAR GÖK

Prens Kazansmar, dışarıdan bakıldığında tek bir hikâye üzerine kurulu gibi görünse de aslında birden çok hikâye barındıran bir kitap. Birden çok hikâye derken, "kısa öyküler"den bahsetmiyorum. Hikâyenin gidişatını okuyucunun belirlediği; başı, sonu, sınırları ve rotası belli olmayan bir macera var sayfalarında. Fantastik edebiyat ülkemizde halen çok keşfedilmemiş bir alanken, üzerine bir de fantastik bir hikâyede seçimlerin sonucu kendi hikâyeni kendinin belirleyebileceği bir kitapla karşılaşmak benim için çok hoş bir sürpriz oldu. Kendi seçimlerimin beni nasıl yollara sürüklediğinden bahsetmeyeceğim ama, o başka yazıların konusu :)

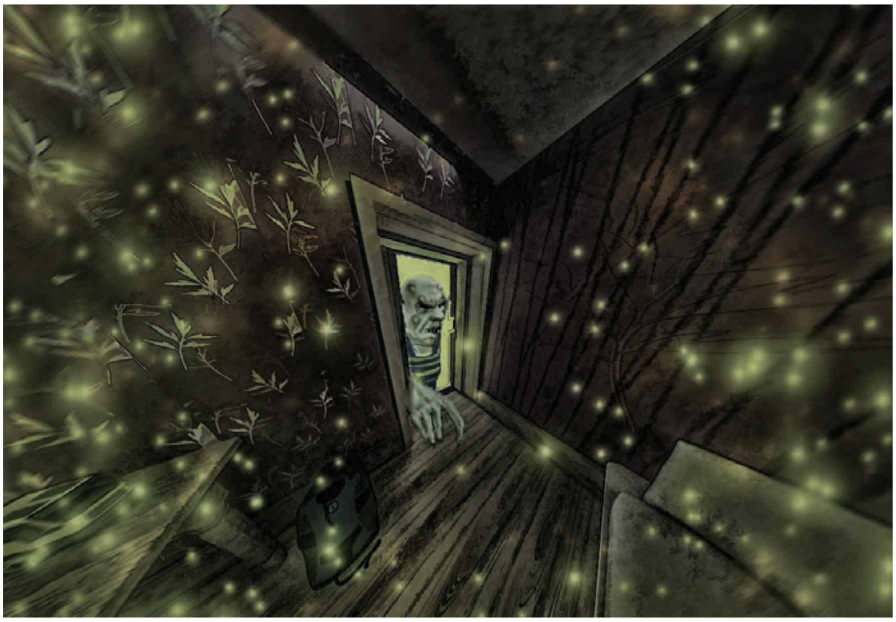
Öncelikle seni biraz tanıyalım mı? Neler yaptın bugüne kadar, nasıl geçti hayatın?
Ben bir hikâye anlatıcıyım; kimilerinin sadece hayal ürünü dediği yerlere ve gerçek olmadığına inandığı kimselere ait hikâyeleri anlatırım. Dinleyenleri başka diyarlara götüren ve daha önce bilmedikleri halklarla tanıştıran ve hayal etmeye dahi cesaret edemedikleri maceraları yaşatan hikâyeler bunlar. Tabii benim de bir hikâyem var. Uzunca bir zaman dinledim kendi hikâyemin anlatıcısını; keyifle, korkuyla ama hep inanarak. O kadar çok dinledim ki, bir zaman sonra artık ben yürümeye başladım bu diyarlarda. Uzunca bir zaman yürüdüm. Döndüğümde anlatacak hikâyelerime ve daha fazlasına sahip olduğumu fark ettim. Usta Bay Baggins'in dediği ve daha güzelinin söylenemeyeceği gibi hissediyorum; "gittim ve döndüm".

Şu an neler yapıyorsun?
Sanırım anlatıyor, dinliyorum ve biraz da yazıyorum. Farklı bir bölümündeyim hayatımın,



otobanda seyrederken "dur bir mola ver" demiş biri sanki. Ben de ufak bir patika bulmuşum ve onun tekinsiz cazibesine kapılıp bilmediğim bir yere gidiyorum. Açıkçası korkuyorum; bu yol beni nereye götürecek, bir sonu var mı yoksa geri dönebilecek miyim bilmiyorum. Ama beni en çok korkutanı "geri dönmeyi isteyecek miyim" sorusu. Şimdilik hiçbir fikrim yok. Yolculuğun ve bu bilmediğim patikanın keyfini çıkartıyorum. Kendimi önemli olanın yolun sonu değil, yolculuğun kendisi olduğuna inandırmaya çalışıyorum. Cesur olduğumu düşünenler var, ama ben korkuyorum.

Prens Kazansmar'dan bahseder misin peki? Fikir nasıl oluştu, nasıl şekillendi, nasıl bir süreçten geçtin ve nasıl hayata geçirdin bu fikri?
Prens Kazansmar henüz anlatılmamış bir hikâye. Okuyucunun seçimleriyle şekillenecek, dev bir maceraya dönüşecek bir hikâye. Aslında bir oyun kitabı. Henüz okuduğu ilk cümlede "okuyucuyu" hikâyenin kahramanı yapan ve doğrudan okuyucunun gördüğü, gezdiği yerleri ve konuştuğu kişileri tasvir eden bir anlatıma sahip. Prens Kazansmar'da "okuyucu", aslında bir okuyucu değil, bir "oyuncu" olduğunu anlayacak ve kendisine sunulan bu yepyeni dünyada kendi vereceği seçimlerle daha önce kimsenin yaşamadığı bir macerayı yaşayacak.



Tüm hikâyeler birine ,birilerine anlatılmak için yazılır. Sanırım ben de bu hikâyeyi 2010 yılında doğum günü yaklaşan sevgili yeğenim Kuzey'e anlatmak için, ona doğum günü hediyesi olsun diye yazdım. Ama bu fikir benden çıkmadı; yani tabii kendi irademle yazdım ama bu fikri kafama eken sevgili eşim Ceyda'dır. Kendisi hikâyenin kurgusal yapısını denetledi ve sallantıda olan hiçbir düşünceye izin vermeyerek bu denli inanılmaz bir macerayı "yaşanmış" ve "gerçek" kıldı. Inception'dan Cobb'un sözüne inanıyor musun: "Bu adamın aklına ektiğimiz fikir her şeyi değiştirebilir!" Her şeyi değiştiremese de hayal edenlere ve etmek isteyenlere başka dünyaları gösterecek bir kapıyı aralayacağına inanıyorum.

Prens Kazansmar'daki "okuyucunun seçim hakkı" nedir?

"Okuyucu" ki aslında "oyuncu", daha önce hiç bilmediği, duymadığı, paralel evrenlerden ve bu evrenler arası boşluktan bahseden bir günlüğü okuyarak başlıyor macerasına. Günlüğü yazan kişi kendisinin bir "paralel yürüyen" olduğundan ve yardıma ihtiyacı olduğundan bahsediyor. İşte oyuncunun seçimi tam burada, yani hikâyenin en başında başlıyor. Hür iradesiyle yardım etmeyi seçebilir ki bu onu bambaşka diyarlara götüren maceranın başlangıcı olur veya bu yardım çağrısına sırt çevirip henüz başlamadan sonlandırabilir macerasını. Oyuncunun seçimi kitabın her bölümüne serpiştirilmiş, farklı alternatifler sunan kurgusal anlatımlarla iyice dallanıp budaklanıyor. Seçimler zaman zaman zorlu bir bilmecenin çözümünde çıkıyor oyuncunun karşısına, bazen de acımasız bir rakibi alt etmede tercih edeceği dövüş stiline kadar detaylanıyor. O kadar fazla ki seçimler ve alternatifler, bu hikâyeyi yaşayan bir oyuncunun başka bir oyuncuyla aynı macerayı yaşamış olması neredeyse imkânsız. Tabii bu seçimler hikâyenin sonunda oyuncuyu hikâyenin başındaki kişiden çok daha farklı biri haline getiriyor. Kendi verdiği kararların, seçimlerin tüm sorumluluğu üzerinde bir kahramana doğru ilerliyor.

Bildiğim kadarıyla Türkiye'de türünün tek örneği bu, değil mi?

Maalesef şimdilik öyle. Umarım bu satırları okuyan ve anlatacak hikâyeleri olan, şimdiye dek bir yerlerde saklanmış anlatıcılar da kendilerini gösterir ve onların da hikâyelerini dinleme şansımız olur. 1970'li yıllarda Tunnels & Trolls serisiyle başlayan ve okuyucuya fantastik dünyalarda maceralar yaşama şansı veren kitaplar, 1990'lı yılların başında "Macera Tüneli" serisiyle çeviri olarak ülkemizde yer buldu. Fakat bu kitaplar kısa hikâye kitaplarıydı ve hitap ettiği yaş grubu 7-12 arasıydı. Yani evet, maalesef Türkiye'de türünün ilk ve tek örneği.

Bir de biz genelde yabancı romanlarda alışkınız bu "seçim hakkı"na. Hani eskiden de vardı "adamı kilere hapsetmek istiyorsan okumaya 26. sayfadan, tek ayağının üzerinde sekmek istiyorsan 28. sayfadan devam et" kitapları... Pek uyduramadım örneği ama anladın sen :) Aslında bakarsan fantastik türde bir kitap için çok anlamlı bir hareket bu. Bir nevi masaüstü FRP oynar gibi kitap okumak diye tanımlayabilir miyiz bunu?



Kesinlikle! Bir anlatıcı -ki burada o ben oluyorum :)- ve bir de oyuncunun yaşadığı, hür iradesiyle kararlar verdiği, seçimler yapabildiği fantastik bir dünya var. Bu dünya aynı bir FRP oyunundaki gibi. Mucizelere ev sahipliği yapan şehirlerin, tehlikeli tuzaklarla donatılmış sihir ve bilmecelerle dolu dev labirentlerin, tuhaf yaratıklara ev sahipliği yapan ormanların ve derin mağaraların bulunduğu ve tüyleri diken diken edecek korkunç ve kötü yaratıkların dolandığı ve tabi ki birbirinden ilginç karakterlerin yaşadığı bir dünya. Senin de söylediğin ve benim daha iyisini söyleyemeyeceğim gibi bir nevi masaüstü FRP oynamak gibi bu kitabı okumak.

Kitabı henüz okumamış ve okumak isteyenlere ufak ipuçları verelim mi biraz? Nedir bu kitabı bu kadar ilginç ve çekici yapan? İnsanlar bu kitabı okurken nelerle karşılaşacak?

Öncelikle sıkı bir maceraya hazır olsunlar. Zihinlerini bambaşka bir dünyaya, bu dünyaya ait yerleşiklere, yaratıklara, bilmecelere, gizlere ve çarpışmalara hazırlasınlar. Atılacakları macera öyle sıradan bir macera olmayacak. Bilmedikleri, kimsenin ayak basmadığı bir diyara gidecekler. Verdikleri kararlarla dostlar ve düşmanlar edinecek, kötülüğün en kara ve dostluğun en sıcak haliyle karşılaşacaklar. Seçimlerle dolu bir macera yaşayacaklar. Ve onlara tavsiyem, seçim zamanı geldiğinde iyi düşünmeleri; çünkü verdikleri kararlar diyarlarda yaşayan halkları derinden etkileyecek. Hikâyemi "bu kadar ilginç ve çekici" olarak nitelendirmen çok mutlu etti beni. İzin verirsen ben de sana bir soru sormak isterim, nedir sana bu kadar ilginç ve çekici gelen? Bunun cevabını ben asla bilemem, çünkü senin yaşadığın macerayı yalnızca sen yazdın ve sen okudun ve eminim senden başkası bu şekilde yaşamayacak o macerayı.

Spoiler vermemek için kendimi çok zor tutuyorum; ama başıma gelen olayları anlatmayacağım, hayır :) Bir de klasiktir, atlamayalım; ilerisi için planların neler?

Anlatmaya devam etmek istiyorum, beni dinleyecek bir çift kulak, hatta teki bile yeterli :) Bulduğumda anlatmak ve zaman buldukça anlattığım diyarlarda gezinmek istiyorum. Bir soru var, hepimiz karşılaşmışızdır; çok okuyan mı bilir, çok gezen mi? Benim cevabım okuduğu diyarlarda gezen bilir! Bu nedenle gezmeye devam edeceğim. Benimle beraber gezmek isteyenlere kısa bir tavsiye; gittiğim yere gelmek için gözlerinizi her kapadığınızda, düşüncelerinizde ve aklınızda, bulunduğunuz yerden çok çok uzakta, onların şarkılarını dinleyin; size başka diyarları anlatan şarkıları ve bu diyarlarda yaşayan halkları. Eğer siz de kaparsanız gözünüzü, onların var olduğunu göreceksiniz...

Çok teşekkürler bu keyifli sohbet için. Haberlerin için takipte kalmaya devam edeceğiz.

Ben bu keyifli sohbet ve sıcacık arkadaşlığın için teşekkür ederim. Umarım kısa zamanda yeniden ve bu sefer başka bir hikâye üzerine konuşmak için bir araya geliriz.

NATSUYUKI RENDEZVOUS

HANGİMİZ BU HİKÂYENİN ANA KARAKTERİ? -İPEK CEVAHİR

Seneyi sakin ve duygusal bir seriyle kapatırken herkese bu yapımdaki renkler gibi insanın içini ısıtan bir yeni yıl dilemek istedim bu ay.

Çoğunluğun gençlik hikâyelerine ve karakterlerine odaklandığı anime dünyasında, olgun karakterlere odaklanan çok fazla seri yapılmıyor. Böyle hikâyeler arayanlar daha çok mangalara, özellikle josei türü mangalara yöneliyorlar. Bu açıdan **Natsuyuki Rendezvous** nadir bir yapım diyebiliriz. Josei temasına çok aşina olmayanlar için kısaca şöyle diyeyim; demografik olarak daha çok yetişkin ve çoğunlukla bayan okuyuculara hitap eden josei türü serilerde gene doğaüstü, aksiyon, komedi gibi her kategoriden hikâyelere rastlamak mümkün. Örneğin Nana, Honey and Clover, Nodame Cantabile, Ristorante Paradiso kadar geçtiğimiz aylarda bu sayfalarda adı geçen Sakamichi no Apollon ve Eden of the East gibi yapımların hepsi josei kategorisine girebilir.



BİR KARMAŞIK BUKET

Natsuyuki Rendezvous, üç insan arasındaki karmaşık ilişkiyi anlatıyor. Sorun bu insanlardan birinin ölmüş olması aslında. Seride Hazuki adlı genç bir adam, uzun süredir önünden geçip durduğu ve sürekli kendini tutamayıp alışveriş yaptığı çiçekçi dükkanının sevimli sahibi Rokka'ya aşık olur. Cesaretini toplayıp ona yakınlaşabilmek için küçük çiçekçi dükkânında çalışmaya başlar ama aylar geçmesine rağmen açılamaz. Günün birinde Hazuki, dükkânın üstünde yaşayan Rokka'nın evine çıktığında karşısında başka bir adam görür ve bunu Rokka'nın hayatındaki biri olduğunu düşünür. Aslında bu adam Rokka'nın birkaç sene önce hayatını kaybeden eşi Shimao'dur. Sevdiği kadını bırakamayan Shimao, hayatı boyunca çektiği hastalığa genç bir yaşta yenik düştükten sonra, farkında olmadan evlerinde bir hayalet olarak hapis kalmıştır. Ne diğer tarafa geçebilen ne de kimseye varlığını fark ettirebilen Shimao'yu, yıllar sonra ilk görebilen kişinin Hazuki olması çözümü zor bir aşk üçgenini ortaya çıkartır.



Jun Fukuyama, Sayaka Oharave Yuuichi Nakamura'nın sesleriyle hayat bulan bu üç karakter arasında geçen hikâyenin de üç ana karakteri var diyebiliriz aslında. 11 bölümlük kısa seri boyunca herkesi anlatmaya zaman bulunmuş olmasını çok beğendim. Hikâyeyi hem aşkından vazgeçmek istemeyen ve hâlâ hayatta olduğu için buna şans vermeye hakkı olduğunu düşünen Hazuki'nin, hem onu kendisinden çok kimsenin sevmesini kaldıramayan Shimao'nun hem de Shimao'yla anılarını unutamayan ve aslında hayatına devam edemeyen Rokka'nın gözlerinden görüyor olmanız izlerken düşüncelerinizi sıklıkla değiştirip karıştıracak. Ama gerçi bu belki de herkesi anlamanın tek yolu.

Dramatik bir hikâye olduğu için konu oldukça ağır ilerliyor ama arkanıza yaslanıp çiçeklerin ve renklerin arasındaki masal kitabının tadını çıkartın derim. Hikâyenin geçtiği mekân gereği çoğunlukla içinde bulunulan çiçekçi dükkânındaki ya da ileriki bölümlerde önemli bir mekâna dönüşen hayal dünyası gibi yerlerde kullanılan renklerin uyumu ve izleyiciyi yatıştırırcasına yarattığı etki, izlediğiniz serinin aslında trajik bir aşk hikâyesi olduğunu yer yer unutturabilir bile. Daha önce Kurenai'nin müziklerini yapan Ken Muramatsu'nun imzasını taşıyan soundtrack'iyse mutlaka ayrıca dinleyin. Özellikle ekran başında iş yaparken arka planda dikkati dağıtmayacak tınılar seviyorsanız özellikle tavsiye ederim.

Haruka Kawachi'nin 2009'da yayınlanmaya başlayan ve 4 ciltte toplanan Natsuyuki Rendezvous mangasını animeye Doga Kobo stüdyosu uyarlamış. Stüdyo, Haruka Kawachi'nin rahat çizgilerini, belki havasını çok hafif değiştirerek, enfes bir animasyonla ekrana uyarlamış. Hikâyesinde gerçekçi karakterler, bir miktar doğaüstü dokunuşu, romantizm ve yanında duygusallık arayanlara rengârenk bir seyir sunan Natsuyuki Rendezvous, türden hoşlanan herkesin beğenebileceği zevkli bir yapım olmuş.





EVANGELION 3.0 GÖSTERİME GİRDİ

Düzenli olarak birkaç ayda bir sevenlerine ufak şoklar yaşatan Eva haberlerinin aşırı yüklemeye uğradığı bir ay oldu kasım. Çünkü daha uzun bir süre izleyemeyeceğimizi bile bile beklediğimiz Rebuild of Evangelion'un yeni filmi Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo sonunda Japonya'da gösterime girdi. Filmin ilk 6 dakikasını altyazılı olarak YouTube'da bulabilirsiniz ama bu süre sizi daha da merakta bırakmaktan ve tartışmalara balıklama dalma isteği yaratmaktan başka bir işe yaramayacaktır :)

Açıldığı günden beri elbette yoğun bir ilgiyle ve hatta ülke çapında rekorlarla izlenen filmden gelen haberlerden bir yenisi, 2010'da kariyerine süresiz ara veren Utada Hikaru'nun iki yıldır çıkardığı ilk parçası Sakura Nagashi'nin filmin bitiş müziği olarak kullanılması oldu. Utada, Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone için Beautiful World'ü seslendirmişti. Beautiful World'ün farklı bir versiyonu Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance'te de kullanılmıştı. Utada'nın 3. film çıktığında resmi YouTube hesabından da paylaştığı Sakura Nagashi parçası, kısa sürede 2 milyon kişi tarafından görüntülendi. Buna rağmen Utada'nın firması, bunun sanatçının geri dönüşü olmadığını ve sadece tek bir parçalık çıkış olduğunu vurguladı.

"Eva yeni filmlere uyarlanıyor, aa ilk film nostaljikti, ikinci film süperdi, haydi yarıladık" diye yıllardır söylenirken sonunda filmi ufukta görmeye yaklaştık. Ufukta diyorum çünkü bu son filmin adı hariç hiçbir bilgi henüz çıtlatılmadı. Olsun, o da yeter şimdilik! 3. filmin gösterildiği yerlerdeki broşürlerde Eva'nın son filminin adı ilk defa kullanıldı ve artık filmlerin resmi sitesinde de bu isim geçmeye başladı: Shin Evangelion Gekijou-ban. Filmin "You Can/Are (Not)" temalı İngilizce başlığıysa henüz açıklanmadı. Ancak önemli bir yanı var ki; filmlerin resmi sitesinde son filmin tahmini çıkış tarihi için artık 2013 yazmıyor.

Filmler ilerledikçe konu orijinal seriden uzaklaşıp değiştiği için herkesin merakına hak vermemek elde değil aslında. Dayanamayıp spoilersız ilk yorumlara şöyle bir göz atınca yeni filmin tamamen beklenmedik bir yön izlediği anlaşılıyor. Şimdilik yeni film heyecanı, Victoria's Secret'taki Rei'nin plugsuit'ine inanılmaz benzeyen kostümün tartışmalarını bastırmışa benziyor (ben bu satırları yazarken bu konuda bir açıklama henüz yoktu). Yine de daha Eva'yla işimiz bitmedi, bitmeyecek.

HITMAN REBORN SONA ERDİ



Amano Akira'nın 2004'ten beri devam eden popüler manga serisi Katekyo Hitman Reborn!, geçtiğimiz ay sona erdi. Shounen Jump'ta yayınlanan fantastik-aksiyon-komedi serisinin sadık bir hayran kitlesi vardı ve bu ani final birçok kişi için şok etkisi yarattı. Seriyi severek takip eden fandom'un garip köşelerinde olduğumdan, itiraf etmek istediğimden fazla duygu selinde boğulurken havada kalan sorulara dair uzun bir liste yaptım hatta. Hikâyede daha açıklanabilecek, girilebilecek, merak edilen onlarca konu varken bu ani final herkesi üzse de elden bir şey gelmiyor maalesef. Konunun son haftalarda yavaşlamasıyla "bitiyor kesin" söylentileri gittikçe artıyordu ama finali bu kadar duyurulmadan karşısında görmeyi herhalde kimse beklemiyordu.

Reborn, 2006-2010 arasında bir de anime serisine uyarlanmıştı ve tabii ki anime mangaya yetişince seri eksik kalmıştı. Okuyucular, manga bittiğine göre artık animeye devam ederler mi diye umutla bekliyor ancak bu konuda bir haber henüz yok. Şimdilik sadece bekliyoruz.
düzgün (ama hâlâ fazla anoreksik) durduğu için romantik hikâyelerden hoşlananlar bu tarafa bir bakmak isteyebilir. Ama beklenmedik sürprizlerle dolu bir seri olmadığını söylemem gerek. Boş vaktiniz varsa ve gerçekten bu tür serilerle ilgileniyorsanız deneyin derim.

YENİ BİR ROZEN MAIDEN SERİSİ GELİYOR

Rozen Maiden serisini hatırlayanlar için oldukça beklenmedik ama hoş bir haber bu. Peach-Pit ekibinin gotik-lolita temalı Rozen Maiden mangası, 2004-2005 yıllarında iki anime serisine uyarlanmıştı. Bu serilerin ardından 2006'da Rozen Maiden: Ouverture adlı iki TV özel bölümü yapılan seriyi yeni bir anime sezonunun daha takip etmesi beklenirken, manga 2007'de yayınlandığı dergiden ayrılmıştı. Başka bir dergide devam eden manga birkaç ay sonra sona erdi. Peach-Pit, daha sonra 2008'de Rozen Maiden: Tales adlı bir devam serisine başladı ve bu manga halen yayına devam ediyor. Yeni anime serisiyse manganın en son çıkan bölümünün olduğu sayıda duyuruldu. Yeni anime serisinin Tales'i kapsaması bekleniyor ancak henüz kesin bir duyuru yok.





N.E.M.

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

ORION MUSIC FESTIVAL - PART 3

Evet, Orion yazımın üçüncü ve son kısmı ile tekrar sizlerleyim arkadaşlar. Öncelikle tabii ki bu siyah sayfaları çevirip, bu satırları okuduğunuz ve göstermiş olduğunuz ilgi ve alaka için teşekkürlerimi sunarak yazıma başlıyorum. İlk iki bölümde olaya hazırlanışımdan ve başıma gelen güzel, daha doğrusu harika şeylerden bahsetmiştim. Bu yazımda ise Orion hakkında geri kalan her şeyden bahsetmek istiyorum. Aynı zamanda Orion 2'ye adam toplamak da istiyorum da, kimler gelebilecek bilmiyorum. Ama neyse, ben buradan Orion hakkında bilgileri ve gazı vereyim, gelip gelmemek size kalsın...

METALLICA MUSEUM

Geçen ay Kirk's Crypt'in festivalin en popüler yeri olduğundan bahsetmiştim. Giriş için baya bir beklemiştik. En uzun ikinci sıra ise Metallica Museum sırasıydı. Aslında ben bunu daha büyük bir şey zannediyordum, sonuçta 30 yılı devirmiş müzik dünyasının en efsanevi metal grubunun müzesi yani, ama o kadar da büyük bir yer değildi ne yazık ki. Yaklaşık iki-üç tane salon büyüklüğünde (ev salonu) bir yerdi. Kafes içine alınmış, metal müzik tarihine mal olmuş o çizimler, illüstrasyonlar, daha da önemlisi o efsanevi enstrümanlar üç karış ötemizdeydi. James abimizin efsane gitarları, o beyaz, çakma Gibson Flying V, Man to Wolf Explorer, Eet Fuk Explorer, hepsi oradaydı. Kirk abimin orijinal ve ilk Ouija gitarı, Pushead Spider gitarı falan da yine oradaydı. Lars'ın o meşhur beyaz Tama bateri seti, yanında And Justice For All turnesinde kullanılan Justice Lady'nin heykeli falan. Muhteşem bir yerdi ya. Senelerdir internette resimlerden, veya DVD'lerden falan gördüğüm o efsanevi şeyler, bir adım önümüzde dikilmiş bizlere poz veriyordu. James'in sahnedeki pyro faciasından kolunun yandığı anda kullandığı gitar da o müzede idi. Tabii ki bu gitarların veya çizimlerin, sahne setlerinin her birinin yeri ayrı. Ama bence oradaki en efsanevi parçalar, James ve Kirk abilerimin Kill'em All kayıtlarında ve verdikleri ilk konserlerde kullandıkları gitarlar idi. Müzik ve metal tarihinin, ben de dahil olmak üzere milyonlarca kişinin hayatını pozitif olarak değiştiren o ilk albümün sesini sağlayan o unutulmaz gitarları orada görmek beni son derece mest etti. Seneye Orion 2 yaparlarsa Metallica Museum'u daha da büyüteceklerine inanıyorum, zira daha neler neler vardır Metalli-babalarda sergileyecek! Onlar sergilesin, biz izleyelim, mutlu olalım, gurur duyalım, sevinelim...



"THE GARAGE"

Metallica'yı birazcık olsun yakından takip edenler Kirk'ün ve James'in arabalara olan tutkusunu iyi bilir. Kirk abim de zaten benim gibi bir Mercedes fanboyu ve kullanıcısıdır bu arada, onu da hatırlatayım. Kirk abimle bir ortak yönümüz daha yani. :) Ama adamlarda para bol olduğu için koleksiyon da yapıyorlar tabii ki. Bu işi hobinin de ötesine götüren en önemli grup üyesi tabii ki James abimiz. Nice belgesellerde gördük kendisini arabalar üzerinde çalışırken veya chopper'larına binerken. İşte James'in özel bölümü de bu "The Garage" kısmı idi. Amerika'nın dört bir yanından gelen özel yapım arabalar, hemen hemen hepsi müze kalitesinde, orada güzelcene dizilmişlerdi. Motosikletler için ayrılmış özel bir bölüm de vardı ve hayatımda gördüğüm en garip motosikletleri orada görme imkanını yakaladım. Tabii girişte en önde James abimin iki arabası size merhaba diyordu. Açıkçası bunlar da zaten bence oradaki en iyi arabaydı. Abim diye demiyorum yani de, ehuehueh, hakikaten çok dehşet, hayatımda hiç görmediğim türden, çok özel iki arabasını getirmiş Papa Het. Bunlardan biri "Slow Burn", diğeri ise "Voodo Priest" idi! Evet, iki O ile bitmiyor, tek O ile bitiyor! :) İkisi de birbirinden güzeldi.

Orada halkın oyu ile seçilen arabanın sahibine bir adet imzalı ESP LTD Snakebyte gitar verilecekti. Çok istedim o an, ben de o çekilişte bulunabilmeyi, ama maalesef öyle eski model özel bir arabam yok. Neyse, onca araba arasından süper bir Mustang ödülü kazandı. Seremonide ben de oradaydım. James abim elemana gitarını verdi, resim falan çektirdiler. Süperdi ya. Herif ne büyük zevkle geri sürmüştür Mustang'ini, nereden geldiyse. Düşünsenize, James Hetfield ile Metallica'nın ilk müzik festivalinde bulunuyorsunuz, ödül alıyorsunuz, tarihe geçiyorsunuz. Sonra o V8'i gümbür gümbür dinleyerek otobanda basıyorsunuz. Ooooh ne güzel, ne güzel. :)

Araba galerisi kısmına çok dehşet aletler de getirmişlerdi. Mesela 1000 HP'lık drag racer'lar falan vardı orada. James abimiz içine bindi, o anki mutluluğu gözlerinden okunuyordu. O aletin içine girip gaza bastı, arabanın yanında durmaya imkan yok, acayip yüksek bir ses çıkıyor. Millet kulaklarını kapattıkça o daha çok gaza bastı. Resmen çocuk gibi mutluydu ya yüzünü sevdiğim. :) Onun mutluluğu bana da sıçradı, ben de onun mutlu olduğunu görünce daha da mutlu oldum. Ya kısacası bu Orion müzik festivali benim için rüya gibi bir şeydi ya. Ailem ve en yakın 3-5 arkadaşım haricinde dünyada en çok sevdiğim kişiler James, Kirk ve Lars... Yani onlarla da muhabbetim olduğu için, el sıkışması olsun, konuşmak olsun, samimi sohbet olsun falan, yani hayatımın her bir anında yer alan bu özel insanlarla orada böyle "dostça" bir birlikteliğim olduğu için çok sevindim. Düşünsenize açıp Master of Puppets dinliyorsunuz, Kirk abim orada o soloyu patlatıyor, James abim kükrüyor, ve bu insanlar aslında oldukça alçak gönüllü, dost canlısı insanlar ve bu kişilerle muhabbetiniz var. Bundan güzel çok az şey var dünyada. O yüzden bu mevkiye ulaşabildiğim çok mutluyum. Acaba seneye James abim Garage yerine başka bir şey yapacak mı? Ne bileyim çok hoş şeyler yapılabilir. Mesela cover band yarışması yapılabilir veya gitar gösterisi yapılabilir. Fan'lerle beraber gitar çalma olayına girilebilir. Bu kadar ünlü ve sevilen kişiler olduğunuzda, açıkçası orada oturup hayranlarınızla nohut bile ayıklasanız ben varım yani o işe. Hatta vallahi diyorum pirinç bile ayıklarım lan. Eheuehuhe.

SURF VE KAYKAY GÖSTERİSİ

Ne yazık ki sadece bir vücudum olduğundan Orion Müzik Festivali'ndeki her gösteriye gidemedim. Kirk ve Rob, festival alanından biraz uzak bir yerde sörf yaptılar. Hava da sıcaktı zaten o gün, o yüzden iyi denk geldi. Kirk abimizin sörfçü kişiliğini bilmeyen var mı bilemeyeceğim ama adamın en büyük hobilerinden bir tanesi bu. Rob ise daha ziyade kaykay olayı ile kafayı bozmuş vaziyette, ancak ikisi birden sörf olayına girdiler. Daha sonrasında Rob, kardeşleri ile birlikte özel kaykay pistinde gösteri yaptı. Yapmış daha doğrusu, ben kendi gözlerimle izlemedim bu gösteriyi... Ama sonrasında festivale beraber gittiğim arkadaşım orada birkaç ünlü kaykaycı ile tanıştı, resim falan çektirdi, ama ben o dünya ile pek alakalı olmadığım için olaya biraz Fransız kaldım. Zamanında sevimli karakter Antonyo Hawk ile tanışmıştım Los Angeles'ta ve adam çok içten biriydi, ancak onun dışında ünlü kaykaycı falan tanımıyorum. Ha bir Bam var işte Jackass'ten o da şu anda ne yapıyordur bilmem, sağına soluna bir şeyler monte





ediyor olabilir. Ehuehueuhe. Ulan o program da benim en büyük favorilerimden ya. Hayatta South Park'tan sonra en çok güldüğüm televizyon yapımı idi Jackass... Muhteşem bir şey ya...

KONSERLER

Artık bu yaştan sonra, bunca Metallica konserinden sonra tutup da "arkadaşlar konserde performans şöyleydi böyleydi" şeklinde laflar edecek değilim. Hıyarlığın lüzumu yok... Performans nasıl olabilir ki. Tabii ki muhteşem ötesiydi... İlk gece "Ride The Lightning" gecesi idi. İkinci gece ise "Black Album" gecesi... Tersten başlayarak Ride The Lightning'i çaldılar ilk gece, benim efsane abilerim. Ertesi gece de yine aynı formatta, tersten Black Album... Tabii ki sadece bunlarla kalmadılar, nice klasikleri de setlist'e eklediler. Muhteşem iki konserdi. Hele Ride The Lightning bloğu başlamadan önce gösterilen tanıtım filmi, orada Cliff Burton abimizin görüntüleri falan... Millet kudurdu resmen, kudurdu. Ben de bu kuduranların başında geliyordum tabii. Abi harika bir olay ya Metallica konserinde bulunmak. Yani sabahtan akşama kadar bekliyorsunuz, en önde yerinizi almışsınız, efsanelerin karşınıza çıkmasına dakikalar kalmış. Bütün ışıklar kapatılıyor, The Ecstasy of Gold çalmaya başlıyor ya... Yemin ediyorum benim için cennet bu. Böyle bir hissi başka hiçbir şeyde yaşamıyorum. Orada Ecstasy çalarken "oooo-oooo, ooo-ooo" diye bağırıp Metallica'yı beklemek var ya... Ufffff.... Her insan evladının mutlaka yaşaması gereken bir şey bu. İnanılmaz bir duygu. Neyse, kısacası Metallica konserini irdelemek resmen terbiyesizlik olur. Kalite 30 senedir yok satan biletlerden belli. Görsel şov olarak şimdiye kadar izlediğim en inanılmaz gösteri Rammstein konseri idi, ama genel konser olarak Metallica konserlerini tek geçerim. Hiç kimsede James abimdeki sahne gücünün ve duruşunun olduğunu zannetmiyorum. Kimleri gördüm şimdiye kadar. Axl Rose'undan tut, Bruce Dickinson'ına, Till'inden tut, Lemmy'sine, Dave Mustaine'ine, Jon Schaffer'ine kadar. Hepsini dünya gözüyle izledim ve açık ara şunu çok rahatça söyleyebilirim ki, James Hetfield sahneye çıktığında, 5 kilometre çapında oranın tek tanrısı oluyor. Ben bu kadar sahne hakimiyeti ve izleyici iletişimi olan bir kişi daha görmedim. Tabii ki Kirk abimin, canım Kirk abimin gülerek attığı sololar falan. Of yaaaa. Rüya gibi, her gün olsa giderim. Neyse. Şunun şurasında yaza ne kaldı zaten...

METCLUB

Metclub'dan kimlerin haberi var, kimlerin haberi yok bilmiyorum ama direkman şunu söyleyebilirim ki, senede harcadığım en mantıklı 50-60 dolarlardan biri oluyor bu Metclub üyeliği. Sizlere de kesinlikle tavsiye ederim. Burada uzun uzadıya bütün avantajlarından bahsetmeyeceğim tabii ki ancak eğer Metclub konusunda sorusu olan olursa gönül rahatlığıyla Facebook üzerinden benimle iletişime geçebilirler. Sorularınızı yanıtlayabilirim. Bence Metclub'ın en büyük getirisi, klüp üyeleri arasında yapılan çekilişler ve Metalli-babalar ile tanışma imkanı. Hatta benim gibi ballıysanız, özel konserlere davet edilebiliyorsunuz ve de tabii ki orada gözünüzden damlayan bal miktarı kavanozlara sığmıyorsa, Kirk abiniz sizi sahneye çıkartıyor, Metallica ile beraber şarkı söylüyorsunuz. Bunlar hep Metclub'ın getirileri. Metallica İstanbul'a geldiğinde, tanıdıklarım arasından "meet and greet" kazananlar da oldu. O yüzden eğer gönlünüzde Metallica için özel bir yer varsa, kesinlikle klüp üyesi olmanızı da tavsiye ederim. Bunu da şu yüzden söyledim. Biz mesela Metclub üyesi olduğumuz için en iyi bileti ilk alanlardandık. Zaten bizim biletimiz özeldi. Bizim biletimiz ve bilekliklerimiz sayesinde girip çıkamadığımız yer yoktu. Orada sadece Metclub üyelerine ayrılmış özel mekanlar vardı, ne bileyim mesela yiyecek alırken sıra beklemiyorsunuz, oturup adam gibi gölgede sandviçinizi yiyebiliyorsunuz falan. Tabii ki tuvaletler falan da özel ve daha güzel olduğundan, plastik helaların önünde sıra da beklemedik. Gerçi ben deneyimli konserciyim, bu işe yıllarımı verdim, her konser sabahı otel odasındaki tuvalette gerekli işleri hallederim ama yine de ne olacağı belli olmaz. Hetfield kimseye o plastik helalarda uzun süre oturmayı göstermesin. Amin. Bunun için de işte Metclub üyeliği önemli. Tabii sadece Metclub değil ya, sevdiğiniz hangi grup varsa bence parayı basıp fanclub'a üye olun. Bende Iron Maiden üyeliği de var mesela. Yani zaten gönülden sevdiğim bir şey olduğu için Maiden babalar veya Metalli-babalar, verdiğim para da pek umurumda olmuyor. Her bir cent'i helal olsun onlara. Hayatımı o kadar güzelleştiriyorlar ki, parayla pulla ölçülecek bir şey değil bu zaten.

ORION 2, ÇABUK GEL, NE OLUR

Arkadaşlar ben daha şimdiden önümüzdeki yazın planlarını yapmaya başladım. Metallica, ilk festivalinde çok başarılı oldu ve mekanı full doldurdu. Eminim bunu devam ettirecekler her sene ve ben de imkanlar el verdiği sürece her sene, evet her sene Orion Music Festival'e gideceğim, mutlaka orada olacağım. Her gittiğimde de Kirk abimle daha samimi olacağım. Hatta bu dergiyi de götüreceğim, beraber resimlerimizi göstereceğim. Oyungezer okutturacağım Kirk abimize. :)

Bu yazımı bitirmeden tam iki gün evvel eve Metallica'nın Fan Club üyelerine yolladığı resmi dergisi olan So What geldi... Tüm sayı Orion'a ayrılmış... En sonunda da tabii ki James abim güzel haberi patlatıyor. Aynen yazıyorum, şöyle demiş Papa Het: "Biz bu festivali önümüzdeki yıllarda da kesinlikle yapma kararı aldık. Bunu para kazanmak için yapmıyoruz, para bizim için önemli değil. Biz bunu zevk aldığımız için yapıyoruz. Tabii ki para kaybetmesek iyi olur, ama önemli de değil. Seneye yine yapacağız..." Evet, ağzına, fikirlerine kurban Hetfield abim. Biz de Metallica severler olarak imkanlar çerçevesinde sizin yaptığınız her şeye katılacağız, orada olacağız!!! En azından kendi adıma söylüyorum ki hayatımın sonuna kadar yaptığınız her şeye Gök olarak hem maddi hem manevi açıdan destek vermek benim için bir onurdur.

Şimdiden biletlerin satışa çıkmasını beklemeye başladım. Seneye gelen olursa haber edin, beraber de takılabiliriz. Muhteşem bir şeydi Orion... Hayatımın en mutlu günlerinden ikisini yaşadım. Kirk abim beni hatırlayınca, benle konuşmaya başlayınca mutluluktan havalara uçtum. Metallica'yı çok seviyorum, James abimi, Kirk abimi, Lars abimi çok seviyorum, çocukluk idollerim. Onlar sayesinde ben hayatımda bu noktalara geldim diyebilirim. Hepsini çok seviyorum ve hayatımda bu müzik türü ve Metallica olduğu için kendimi çok şanslı hissediyorum. I LOVE YOU METALLICA!





HAYALET GEMİ

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Koyun değil, Goyun

Bundan 3,5 sene önce dünyayı ele geçirmeye hazır bir adamdım. Bunun için ilk adımım da Oyungezer dergisi olacaktı. Piyasanın uzun süredir ihtiyaç duyduğu yazar bendim. Oyun dünyası hakkında çok fazla şey biliyordum. Çok da harika yazacak, binlerce okurun aklını alacak, Türkiye'de oyun dergiciliğine yeni bir soluk getirecektim. Serpil de beni deni dergiye kabul ettiğine göre artık kusursuz planımı hayata geçirebilirdim.

Lakin hiç de beklediğim olmadı. Sadece bilmek yetmiyordu. Şimdi bakınca görüyorum ki yazılarım hata dolu, üsluptan yoksun soğuk Wikipedia makaleleri gibiydi. Teknik Direktör Volkan'ın stajıyla yavaş yavaş noktalama işaretlerini ve kelime eklerini bile doğru kullanmayı öğrendim (yalan yok), zamanla üslup kazandım. Sadece kendi oynadığım bildiğim şeylerden bahsetmek gibi bencil bir düşünceden de vazgeçtim. Bunlar olmasa dünya üzerindeki çoğu oyuncudan kesinlikle farksızdım aslında.

Hayalet Gemi bu ay "kara göründü" yerine "Kara Kuvvetleri Komutanlığı göründü!" diyerek demirliyor. En büyük kaptan bizim kaptan!

Eğri oturup doğru konuşalım. Girişte bahsettiklerim tabii ki abartıdan ibaret (valla bak) ama özellikle hayata yeni yeni yelken açan insanlar olarak benzer duygulara, hırslara ister istemez kapılıyoruz. Pek çoğumuzun daha bir müzik grubuna dâhil bile olmadan dinlediği çoğu gitaristten iyi gitar çaldığına, zahmet edip iki satır karalamasa bile dünyayı değiştirecek kitabı yazabileceğine, sinema sanatına dair bildiği tek şey 3-5 film izlemek olmasına rağmen En İyi Film Oscar'ı alacak filmi çekeceğine inandığına adım gibi eminim. Çekinmeyin, burada biz bizeyiz, yabancı kimse yok.

Farkında olmasak da sorun burada başlıyor aslında. Çünkü dünyanın zirvesine ne yazık ki iki adım atarak çıkılmıyor. İşte ben bunu bu dergide yazarken öğrendim. Artık kesinlikle "Times Yılın Oyun Dergisi Yazarı" seçilmek gibi çılgınca (daha doğrusu aptalca) fikirlerim yok. Sadece ilk yazımın yayınlandığı Eylül 2009'dan beri tam 40 sayıdır bu çocukluk hayalimi gerçekleştirebilmemin tadını doyasıya çıkarıyorum. İnanın her ay elimden gelenin en iyisini yapabilmek için çırpınıyor ve bunu çok büyük zevkle, daha da önemlisi hep aynı şevkle yapıyorum. Yazdıklarımla ilgili güzel bir tepki aldığım zaman odamda sevinç taklaları atıyorum. Ve ne ara 3,5 sene geçti de yıllardır okuduğum insanlarla artık aynı sayfaları paylaşıyorum, inanın hiçbir fikrim yok.

Hayal etmekten asla vazgeçmeyin. Yanlış anlaşılmasın, dünyanın sırrını çözmüş bir adam edasıyla değil, hayalleri limitsiz olduğu halde kendisinin limitleri olduğunu sonradan öğrenen bir adam olarak söylüyorum bunu. Çok acı bir tecrübedir bu. İnsanlar yapamazsın dedikçe kendinizi zorlayın ama daha önemlisi değişin ve gelişin. Metallica'nın gitaristi olmadan önce okul grubunun gitaristi olun. Hayatımızı değiştirecek kitabı yazmadan önce boş defterlere karalayın, blog tutun. Oscar alacak filmi çekmeden önce kısa film çekin, ışıkçı olun, set görevlisi olun. Onuncu kattan aşağı kafa üstü çakılmaktansa evinizin bahçesinde koştururken bol bol kanatın dizinizi. Bir şekilde hayallerinize tutunun ama gerçek limitinizi de kademe kademe test edip zamanla öğrenin. Bütün hayallerinizi bir son saniye üçlüğüne bağlamayın. Gerisi çorap söküğü zaten.

Dünyada bana biçilmiş onca meslek varken hayatımda kazandığım ilk paranın bu dergiden aldığım telif olmasının benim için ne kadar anlamlı ve bir o kadar unutulmaz olduğunu tahmin bile edemezsiniz. Biliyorum, çok kısa bir süre sonra hepimizin çocukluğundan beri itildiği o standart hayatın parçası olacağım ama hayallerimi asla ardımda da bırakmayacağım. Tıpkı şu an bu satırları karalarken yaptığım gibi. Çünkü ben bir koyun değil goyunum artık.

Şimdi ise sıra yeniden sürünün parçası olmaya geldi. Mecburen bu ay askere gidiyorum çünkü goyunları da askere alıyorlarmış (dua edin de 5,5 ayda geri geleyim). Ama siz özgürlüğün tadını çıkarın ve hakkını verin, bugününüzü dünden farklı kılın. Hayallerinize bir gün daha yaklaşın, çünkü ben de şafak sayarken öyle yapacağım.

Herkes bir şekilde hayatta kalır, ama önemli olan onu hayata tutunduracak bir sebebi olmasıdır.
Sevgilerle…

Not: 3,5 yılın ardından başta bütün OGZ ailesi olmak üzere beni bu dergiye scout eden Serpil Wenger'e, 8-bitken HD olana kadar benimle usanmadan uğraşan piksel kankam Volkan'a, çomağı bana emanet Faruk'a, maddi olarak dibe vurduğum günlerde bana bir patron değil dost olarak yaklaşan Sinan'a, satırlarımı okuma inceliği gösteren herkese, eşşek kadar adam olmama ve muhtemelen de ölene kadar oyun oynayacak olmama rağmen beni böyle seven bütün aileme ve sevdiklerime özellikle teşekkür ederim. Yeniden görüşmek üzere.





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek

tugbek@oyungezer.com.tr

Movember: Kasım bıyıkları!

Bundan dokuz sene önce Avustralya'da üç arkadaş oturmuş biralarını içip sohbet etmektedir. Söz 70'lerdeki her şeyin nasıl da dönüp dolaşıp tekrar moda olduğuna gelir. Ama fark ederler ki her şey yeniden moda olsa da bir şey geri gelmemektedir, bıyık. Büyük oranda biranın etkisiyle olacak ki bıyıkları geri getirmeye karar verirler. Bundan sonra Kasım ayını November değil Movember olarak analım ve bunu bir yarışma haline getirelim derler. Kurallar basittir:

1- Aya temiz bir tıraş ile başla.
2- Ay boyu bıyıklarına dokunma.
3- Kasım sonunda bir araya gelip parti veriyoruz ve en iyi ve kötü bıyıklara ödül veriyoruz.

Ve 35 Avustralyalı bunu yapar. Bütün ay pek eğlenseler de işlerinden, ailelerinden ve sevgililerinden hayli tepki görürler. Bıyık toplumda çirkin görülen bir şeydir. Ama bu eğlenceden vazgeçmemek için zekice bir plana başvururlar. Eğer bunun ucuna toplumsal bir amaç eklersek tepki de görmeyiz! Böylece Movember erkeklerin sağlığı ve özellikle prostat kanseriyle ilgili farkındalığı arttırmak ve kanserle mücadeleye destek için düzenlenen bir etkinliğe dönüşür.

Her bıyık sağlık için atılan bir adım
Hızla dokuz sene ileri saralım. Eş dost arası bir şaka olarak başlayan Movember bugün erkek sağlığı için düzenlenen en büyük kampanya haline gelmiş durumda. Geçen sene 21 ülkede resmen düzenlenen, bir milyona yakın kişinin desteklediği Movember, prostat kanseriyle mücadele için 126 milyon dolar bağış topladı. Toplamda kaç milyon kişinin ay boyunca jiletten uzak durduğunu kim bilir? Bu sene Lond-ra'daki Big Ben'e bile bıyık taktılar.

Kasım boyunca sosyal medyada tıraş olmama muhabbetleri gördüyseniz sebebi bu. Yoksa gece tırnak kesilmez gibi bir kasımda tıraş olunmaz hurafesi yok ortada. Gerçi benim çevremde gördüğüm herkes olayı bıyık bırakmaktan çıkarıp topyekûn tıraş olmamaya çevirdi, prostat kanserinden bahseden falan da yoktu. Şu an için asıl cazip olan bir ay olsun sabahları tıraş olmamak fikri sanırım, bıyıklara özgürlük veya erkek sağlığına dikkat çekmek değil. Ama olsun, biz de bir kenarından bulaşalım, doğrusu bulunur elbet.

Deliye 20 yıldır Movember
Ben hâlihazırdaki sakal bıyığıma dokunmaya kıyamadığımdan bu sene de katılamadım Movember'a (kural gereği bıyıklılar ay başında kesmeli ya). Saç, sakal ile olan ilişkim normal vatandaşa göre daha hassas. Ortaokul ve lise çağını Hard Rock'ın zirve yaptığı seksenlerde, bir yatılı erkek lisesi müdür muavinin oğlu olarak geçirmiş olmamdan dolayı doğal karşılıyorum. Düşünsenize, odanızın duvarları Def Leppard, Bon Jovi, Europe posterleri dolu ama her sabah daha evden çıkmadan müdür muavini saç kontrolünüzü yapıyor. Berber ziyaretini azıcık aksatmışsanız okula giderken yol boyu papara yiyorsunuz. Haliyle üniversiteye başlar başlamaz saçlarımı uzatmaya başladım. Ailem konuya çok geniş görüşlü yaklaştı, "Elbet bir hevestir geçer" dediler. Öyle ya, abim de birkaç ay bırakmış, sonra sıkılıp kesmişti. İçimden, "Yaa evet heves geçecek elbette, hiç merak etmeyin siz" diye kıskıs geçirdiğimi çok net hatırlıyorum. Tam 20 senedir hevesin geçmesini bekliyorlar.

Kıldan tüyden bahsetmeyeceksek köşe yazarlığının ne anlamı var ki?

Ama müzik zevkim de değişiyordu. O dönemde duvarımda Pink Floyd'un siyah beyaz bir resmi vardı. Roger hariç hepsi sakallıydı ve Roger hariç hepsi çok havalı görünüyordu. Uzun saçlara sakallar eklenince aileden de homurtular gelmeye başladı. Tek ciddi arıza çıkartan anneannemdi gerçi, "Huu... Bu hal ne, aczimendilere benzemişsin. Kes şunları!" diye cazgır yapmıştı. Ama zamanla buna da alıştılar (anneannem hariç, 20 senedir söylenmekten bıkmadı canım).

Uzun saç, sakal, bıyık bırakmak cesaret ister (cemaate, çembere oynamıyorsanız elbette). Sadece aile baskısı değil, iş yerinden gelen baskı, çevrenin baskısı, eşinizin söylenmesi... Daha doğrusu genel algı bu yöndedir. Uzun saçlı diye dayak yiyen genç hikâyeleri falan. Zaten çoğu erkek ya asker dönüşü yeltenmez ya da işe başlarken tipini standartlara uydurur bir şekilde. Ama 20 senedir saçım, sakalım uzun diye bir kere olsun hayatta zorluk çektiğimi hatırlamıyorum. Ne tartaklandım, ne patronumdan uyarı aldım, ne saygısızca bir harekete maruz kaldım. Hiçbir sevgilim kes şunları demedi, hiçbir arkadaşım alay etmedi. Bilmiyorum belki ben şanslıydım ama belki de saçınızla sakalınızla ne yaptığınız kimsenin de umurunda değil. Gerçi birileri tepki gösterse umurumda olur muydu, sanmıyorum. Sizi görünüşünüze göre yargılayan biriyle niye işiniz olsun ki?





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Çuvaldız

Sevgili okur. Çuvaldız'ı bir yazı dizisi olarak uzun süredir düşünüyorum. Ama bir türlü elim gitmedi, yazamadım, yazı enerjim az gibi eften püften bahanelerle yetindim durdum. Ama yeter! Tam şu noktada çizgiyi çekiyorum ve başlıyorum! Çuvaldız'ın ilk yazısı Oyungezer'de başlayıp, daha sonra OGZ Online'da devam edecek. Amacı oyun dünyası, dergicilik, medya, PR, siz oyuncular ve biz "eleştirmenlerle" ilgili merak ettiğiniz şeyleri, hiç konuşulmayan gerçekleri, bazen de gülünesi halimizi yüzümüze yüzümüze çarpmak olacak. Bu yüzden, çuvaldızın ne zaman kime batacağını asla bilemeyeceğiz. Klavye bizi nereye götürürse artık. Bu ilk yazımızın konusu hepinizin merak ettiği:

BU DERGİ NİYE GEÇ ÇIKIYOR?
Çünkü biz tembeliz! Çünkü bütün ay boyunca oyun oynuyor, sonra da yayıyoruz! Çünkü kış uykusuna yatmış ayularız biz!...

> *Şu anda Oyungezer bizim yapmaktan en çok haz aldığımız şey. «İş» demeye elim varmıyor bakın, çünkü Oyungezer'in yeri bambaşka.*

Bir kısmınızın duymak istediklerini böylece aradan çıkarttıktan sonra, gerçeklere gelebiliriz. Oyungezer bağımsız bir dergi. Tamam, reklam falan alıyoruz, TTNET gibi büyük firmalarla iş yapıyoruz. Ama bağımsızlıkla reklam almanın veya birileriyle iş yapmanın alakası yok. Bağımsız olmak demek, işinizi nasıl yapacağınıza karar veren, karşılığında da size para pompalayan bir üst merciin olmaması demek. Bu dergiyle ilgili tüm kararları editörleri veriyor. Bu ay 10 forma çıkmak mı istiyoruz? Bakarız bütçemize, keyfimize esiyorsa, o 10 formayı bize yakışan kalitede doldurabiliyorsak zarara da girsek 10 forma çıkarız (ki çıktık). Kapakta Diablo 3 olacak, hatırda kalacak bir kapak mı yapmak istiyoruz? Efendim? Kapak 6.000 lira bizi aşan bir paraya mı mal olacak? 3 gün geciktirecek mi bizi? Koy berisine rahvan gitsin! Bu bizim dergimiz, Diablo 3'ü ağırlayacağız, geç de çıkarız, para da saçarız, kime ne!

Tabii daima bu mantıkla devam etsek, çoktan topu atmıştık. Oyungezer'in 1. sayısını yaparken bizimle gelen tüm editörler emeklerini, biz üç ortak da 10 yıllık mali birikimimizin tamamına ek olarak istimlak edilen bir evin parasını salonun ortasına döktük. Ortaya çıkan tablo, bütün bu paranın ancak 3 sayı çıkartmaya yeteceğini gösteriyordu. Çok daha verimli olabilirdik, bu parayı 5-6 sayı çıkartmak için de kullanabilirdik, ama bizim istediğimiz kalitede bir derginin maliyetini ancak bu kadar karşılayabiliyorduk. Hesaplarımıza göre ilk sayıdan 12.000 satmazsak, 3. sayıdan topu atacaktık.
Ama ilk sayımız 6.900 sattı. İkincisi 7.800. Üçüncü 8.500. Dördüncü sayımız dağıtımcı firma el değiştirince bayilerden 15 gün erken toplandı ve 5.700 sattı.

Ama siz 62. sayımızı tutuyorsunuz elinizde. Oyungezer şu anda, Level'dan sonra Türkiye'de en uzun süre yayın hayatını sürdürebilmeyi başarmış oyun dergisi (ki Level'ı 120. sayısına kadar kimler yapıyordu biliyorsunuz). 15 yıllık yayıncılık ve oyunculuk tecrübemiz olmasa, bir şeylere doğru karar veriyor olmasak bu "koy berisine rahvan gitsin" stratejisiyle rahvan giden bizler olurduk.
"Satışlar iyi gitmiyorsa reklam alın birader!" diyen naif dostlarıma "oldu canım, reklam vermek için kapımızda sıraya giriyorlardı zaten!" diye cevap verebilir miyim? Verebilirim, verdim bile hatta. Reklam almak için her ay 40-50 firmanın kapısını aşındırıyor reklamcımız, buna rağmen bazı aylar 4-5 sayfa paralı reklam verilmediği oluyor. Eğer adınız Cosmopolitan değilse, hiç kolay değil. Oyungezer'i geçtim, teknoloji dergilerindeki reklam sayılarına göz attınız mı son zamanlarda? 10 sayfaların altında reklam alıyorlar. Kaldı ki, reklam fiyatları bizim üçte birimiz kadar neredeyse. Ayrıca, ne kadar az reklamımız olursa olsun bizim hassasiyetlerimizden dolayı bahis, alkollü içki, sigara temalı reklamları da istisnasız reddediyoruz ve edeceğiz.

İlk sayımızın beklediğimizin yarısı kadar satması bizi demoralize etti tabii, ama vazgeçmedik. Sırf dergiyle bir şirketin ayakta kalamayacağını kafamıza çiviyle çaktı bu rakam. Ve dergimizle paralel yapabileceğimiz iş alanlarına ufak ufak burnumuzu sokmaya başladık. Aylar geçtikçe maliyet/gelir dengesini oturttuk. Aylar yıllara dönerken (oha, yaşlanmışız be!) o burnumuzu soktuğumuz işler, ilk tohumlarını ektiğimiz işler yeşermeye başladı.

Şu anda Oyungezer bizim yapmaktan en çok haz aldığımız şey. "İş" demeye elim varmıyor bakın, çünkü Oyungezer'in yeri bambaşka. Hâlâ bağımsızız ve bu bağımsızlığı koruyabilmek için oyun sektöründe farklı alanlarda iş yapmak zorundayız. Mesela benim dergiyi yaptığımı zannediyorsunuzdur çoğunuz, ama neredeyse 2 yıldır dergiyi Serpil yapıyor. Ben ay sonlarında dergiye omuz veriyorum, 10-12 sayfam var yazdığım. Bunun haricinde online sitelerimizin içerikleri esas işim. Ayrıca yönetmem gereken bir de ofis var, bahçesi çöküyor lan ofisin bazen!

Benim gibi, şirketin içinde çalışan herkesin ayrı bir işi var. Olması da gerek, çünkü kağıt yayıncılığı ölüyor. Dergicilik 5 yıl önceki gibi güçlü değil. Evet, Oyungezer daha çok satıyor, ayda ortalama 9.800'e yakın satıyor abonelerle birlikte... Ama maalesef tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de kağıt yayıncılığı aşağı doğru bir gidişte. Bir örnek vereyim: 2007 Kasım'ında tüm bilişim dergileri toplam 220.000 adet satarken, bu sayı 2012 Kasım'ında 80.000'e düşmüş durumda. Az buçuk piyasa bilgisi olanlar, bunun ne anlama geldiğini bilirler.

Yani kısacası, Oyungezer'i sevdiğimiz için, ona kaynak aktarabilmek için (ve tabii ki para kazanmak için) para kazandıran diğer iş kollarına emek sarf ediyoruz. Ama her ay, ay sonu yaklaştığında, herkes elindeki tüm işi bir kenara itip Oyungezer'e gömülüyor. Gömülmeye de devam edecek. Bir süre sonra kağıt üzerinde olmazsa, dijital mecralarda devam edecek, çünkü biz içerik üreticisiyiz, kağıt üzerinde olsun olmasın. Ama daha uzun süre, her ayın 5'iyle 9'u arası sizinle buluşmaya (Antalya'da biraz daha geç) ve "neden geç çıkıyorsunuz?" diye fırça yemeye devam etmek gibi bir planımız var.


15 Aralık
CUMARTESİ
SAAT 20:00
THE GAME'E DAVETLİSİNİZ!
OYUNGEZER
5.YAŞ PARTISI
HEP BİRLİKTE
OYNUYORUZ
MÜZİK DİNLİYORUZ
MUHABBET EDİYORUZ
Detaylar için:
www.oyungezer.com.tr/ogzparty
PARTİ GİRİŞİ İÇİN YAŞ SINIRI 18'DİR. KİMLİĞİNİZİ YANINIZDA GETİRMEYİ UNUTMAYIN...

Posta İdaresi

Küçük kıyamet mi, büyük kıyamet mi?

Umudumuzu kesmişiz. İnsanların iflah olmayacağına inandırılmış, kurtuluşu yok oluşta arar olmuşuz. Belki de artık öylesine sıkılmışız ki tekdüze hayattan, isterse kıyamet kopsun, her türlü değişime razıymışız.

21 Aralık kehanetleriyle ilgili ne düşünüyorsunuz bilemiyorum. Ama eğer bu tarihe dair halen bir şüphe varsa aklınızda, Wikipedia'daki “List of dates predicted for apocalyptic events” sayfasına bir göz atmanızı öneririm. “Ya tutarsa?” diye diye yüzlercesini devirmişiz.

Altmış ikinci (sonuncu? hah!) Posta İdaresi'ne hoş geldiniz.



ASABİYİM BEN

Merhaba Eren. Şimdi buraya F2P oyunlar hakkında bir iki şey deyip kaçmaya geldim.

Merhaba Orhan, hoş geldin. Kaçabilirsin veya saklanabilirsin. Sen bilirsin.

Ben açıkçası F2P oyunların gereksiz ve bir o kadar da kalitesiz olduğunu düşünüyorum. Neden dersen şöyle izah etmeye ve içimi dökmeye çalışayım: Birincisi, bu oyunlar beleş olduğu için oyuncu kitleleri genellikle kalitesiz oluyor. İkincisi, nasılsa oynayan çıkar mantığıyla birbirinin aynısı/benzeri oyunları tekrar tekrar yapıyorlar. Üçüncü ve bence en önemli olaysa, bu tip oyunların sadece adı F2P. Belli bir noktaya ya da seviyeye gelmek istiyorsanız elinizi cebinize atmalısınız. Çoğunda grafik namına bir şey yok, hikâye hep aynı, yaratıcılık sıfır, ee neye yaradı bu oyun? Oyun sektörüne ne kazandırdı? İnsanların saatlerini çalmaktan, üç beş hafta/ay sonra onları delirtmekten başka tabii.

Free2play, herhangi bir ücret ödemeden oynama seçeneği sunan oyunları tanımlamakta kullandığımız bir isim. Bu oyunlar bu seçeneği sunuyor mu, sunuyor. Ancak doğası gereği bazı koşulları beraberinde getiriyor. Ücretsiz bir oyundan para kazanmak istiyorsanız oyunun gelişmiş bir özelliğini, seçkin bir yanını ücretlendirmeniz ve oyuncuları bu oyuna para yatırmaya teşvik etmeniz şart. Uygulama aşamasındaysa işler değişiyor. Bazı firmalar bu işi iyi kotarırken bazıları yüzüne gözüne bulaştırıyor. Kanımca biz oyuncuların en çok sinirini bozan şey, oyun mekaniklerini etkileyen özelliklerin ücrete tabi tutulması.

F2P oyunlarda grafiklerin ortalamanın altında kalması aslında yapılan bilinçli bir tercihin ürünü. Mümkün olduğunca çok sayıda oyuncuya ulaşmak adına sistem gereksinimlerini düşük tutmak gayet mantıklı, kaliteli grafiklere sahip bir oyunu eski sistemlerde de çalışacak şekilde optimize etmekse zor ve masraflı bir iş. Gerçi artık CryEngine 3 gibi bir hazır oyun motoru kullananlar ve *Aion* veya *Team Fortress 2* gibi sonradan F2P'ye dönenler sayesinde bu konuda da ezber bozuluyor.

Yaratıcılık konusunda hemfikir olsak da gerekliliğini tartışabiliriz. Bana kalırsa F2P oyunlar piyasadaki önemli bir boşluğu dolduruyor. Aynı durum rahat (casual) oyunlar için de geçerli. Sana hitap etmiyorsa oynamazsın, olur biter.

Ne bu hınç, bu kin, sevmiyorsan oynama olsun bitsin dersen, zamanında ben de oynadım bu şeylerden ve şimdi geriye dönüp baktığımda gerçekten üzüntü duyuyorum. Hayır, oyun işinden anlayan o kadar insan bu oyunları yapana kadar, adamakıllı kaynaklarla ve emekle ortaya güzel ve kaliteli oyunlar da çıkarabilir. Ama bunun yerine dandirik bir F2P ile şu kazları yolup nasıl köşe oluruma bakıyorlar. Ben işte asıl buna deli oluyorum.

Bu durum oyun yapımcılarının sürü psikolojisine kapılmış olmasından kaynaklanmıyor, zira F2P modelinin işe yaradığına dair elimizde sağlam kanıtlar var. Yapılan oyunu savsaklamak ise ayrı şey: Hem F2P hem de kaliteli oyunlar yapılabilir elbet. İçi boş oyunları, basmakalıp reklamları, abartılı vaatleri görünce benim de çıldırasım geliyor, o ayrı.

Şimdi mesela senin mantığına göre Kickstarter da kötü bir şey olmalı. İnsanlardan bu yolla para toplamanın işe yaradığına dair yakın zamanda harika örnekler gördük.



Goyun Kardeşliği! (Her zamanki gibi, Emre Gence çizmiş.)

Bazılarının bu modeli suistimal etme arzusu, modelin kendisini yanlış kılmıyor.

Bu yüzden önüme çıkan herkese "F2P oynamayın, kaybettiklerinizi çok sonra ancak anlayacaksınız" diye nasihat ediyorum (eğer içinden veya dışından "ulan bu manyak neden anlatıyor şimdi bunları" dersen bana, "derdimi sıkıntımı anlatacak, anlatsam da beni anlayacak kimse yok etrafımda" derdim sana).
Kaybetmekten kastın zaman kaybetmekse haklısın, lakin kişi kontrollü oynadığı sürece sorun değil. Para kaybetmekse, kimse kimsenin parasını zorla gasp ediyor değil. Diğer yandan, bir oyuna yüzlerce saat harcayacaksanız bir miktar parayı da gözden çıkarabilirsiniz. Mesela ben ilk F2P oyunumu ta sekiz yıl önce oynamıştım, ilk defa geçen ay birine para verdim. Hem artık düzenli bir gelirim var, hem de zaman benim için paradan daha değerli. Üstelik ödediğim para bana avantaj değil ama kolaylık sağlıyor. Sevdiğim de bir oyunsa, neden olmasın?

Eğer buraya kadar tahammül edip okuduysan artık sana düşen de "hıhı haklısın Orhan, hee aynen aynen" türünden bir cevap yazmaktır.
Salla başı al maaşı diyorsun yani.

Bu arada, neredeyse unutacaktım. Derginin matbaa, basım işleriyle falan ilgilenen kimse kendisinden rica ediyorum: Şu derginin kokmasını sağlayan her ne ise (yapıştırıcı mı, sayfaların üzerindeki mürekkep mi bilemiycem artık) onun kokusunun kalıcılığını artırmanın bir yolunu bulsun lütfen. Mayıs, haziran sayılarına göz gezdirirken o kokuyu artık alamadığım için şevkim kırılıyor. İçimi dökeyim diye bir posta atayım dedim, ne kadar uzadı. Daha da uzamadan kal sağlıcakla.
Sevgilerimle (o kadar nefret kustuktan sonra :)
Orhan Kara

"İçine sevgimizi katıyoruz" deyip iyice cıvımadan bir sonraki mektuba geçelim. Yine gel Orhan. Orhan? Aha, kaçmış bile.

✉ ROVANIEMI'DEN SEVGİLERLE

Merhaba Eren, merhaba Oyungezer. Nasılsınız? Son iki sayıyı Finlandiya'da olduğum için okuyamadım. Kasım sayısını da aynı şekilde okuyamayacağım ve cevabımı almak için yeni yılı beklemem gerekecek ama olsun, iyidir.
Oy oy... Bayağı kuzeye gitmişsin sen, Kuzey Kutup Dairesi'ne teğet geçmişsin. Yıllık sıcaklık ortalaması 0,9°C olan bir yerde yaşamak nasıl bir his?

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemezseniz Marduk, Nibiru, ya da ne bileyim, Death Star düşsün başınıza!

Burada goyun yok ama bolca geyik var.
Türkçede sığın deniyor sanırım onlara.

Yaşadığım tecrübeleri uzun uzun anlatacak yerim yok ne yazık ki. Ama dergiyi ziyaret etme planım hâlâ geçerli, gelirken de Fin oyun dergileri getireceğim, beraber inceleyebiliriz. Fince garip bir dil ve Türkçeye benzese bile tam öğrenebilmiş değilim. Herhalde oyunların notlarına bakıp geçeriz, olmadı Google Translate :D
Fincenin Türkçeyle akrabalığı tartışmalı ama, eh, en azından yazıldığı gibi okunuyor :)

1- Türkiye'de oyunlara ulaşmadaki sorun sadece pahalı olmaları -ki bu göreceli bir kavram- değil, bazı oyunların getirilmemesi ve talep olmaması. Helsinki'deki oyun satan bir yere girdim ve şaşırdım çünkü orijinal Xbox, PS1 oyunlarını bile satıyorlardı. Çoğu müzik albümünü de satıyorlardı ama o ayrı bir konu. Neyse, demek ki birileri o oyunları orada görmek istiyor ki oradalar. Bizde ise popüler değilse bulman mümkün değil. Popülerden kastım PES ve Call of Duty serisi, onları her yerde bulursun. Bir diğer neden de istesek bile oyun siparişi vermemizi zorlaştıran niteliksiz satış elemanları. Ağır konuşmak istemiyorum, dükkânlarda aradığım oyunu aratırken isimlerini yanlış yazanlar mı dersin, anlamayanlar mı dersin... Tamam Steam, Amazon, GOG var ama yeterli mi, tek çözüm internet mi?
İnternet bu konuda bireysel çözüm sağlasa da ülkedeki esas açığı kapatıyor değil aslında. Dediğin gibi, yeterince talep olmaması ciddi bir etken. Aynı durum oyunların Türkçe çevirisi için de geçerli. Şimdilik yalnızca belli başlı AAA oyunda Türkçe dil desteği bulabiliyoruz. Diğer yandan, ülkemizde faaliyet gösteren hemen her ücretsiz çevrimiçi oyunun mutlaka Türkçeye çevrilip sunulduğunu görebilirsiniz. Neden, çünkü oyuncular bunu özellikle istiyor ve Türkçe bir oyunun başarılı olma şansı çok daha fazla.

2- Japonlar neden oyun olsun, manga ve anime olsun serileri lastik gibi uzatmakta bu kadar istekli? Kaç tane daha Zelda, Final Fantasy ya da Resident Evil oyunu çıkacak, Pokemon neden hâlâ popüler ve devam ediyor merak ediyorum.



Bizim Goyun adada biraz fazla kalınca kafayı üşütmüş (Anıl Tanrıkulu'nun çizimi).

(Anti parantez, çoğu insanla anime muhabbeti yapamadığımı fark ettim, tek bildikleri Tsubasa, Heidi ve Pokemon olunca. Anime bile demiyorlar, düşün.) Tamam sevilen serilerin belli bir hayran kitlesi vardır ve o seriler de devam etmeli, çünkü çok kısa olunca da yetmiyor. Ama işi tadında bırakmakla bıktırmak arasında ince bir çizgi var ve bazen bu çizgiye pek dikkat etmiyorlar. Bleach hayranı bir arkadaşım var, o bile artık yeter bitsin diyor. Oyunlarda durum biraz farklı olabilir biraz ama anime ve mangalarda seriye başlamak, devam etmek, bitirmek zorlaşıyor. İpek ve sen ne düşünüyorsunuz bu konuda merak ediyorum.
Bir önceki sorunda yer alan talep meselesi burada aynen geçerli. Yeterli sayıda potansiyel oyuncu ya da izleyici olduğu sürece, yapımcılar yeni seriler yaratmaktansa kendini kanıtlamış olanların güvenli bölgesi içinde dolaşmayı tercih ediyor.

"Kinect ile oynanabilen basketbol oyunundan tut da, fiziksel engelliler için özel olarak geliştirilmiş oyunlara kadar pek çok çeşit oyun geliştirdim."

3- Eski, retro oyunlara hasret oyuncular ve firmalar var, hatta eski oyunlar bile cilalanıp tekrar yapılıyor. Ama eski oyun alışkanlıklarına ve sunumuna bir geri dönüş yok. Oyundan çıkarılıp sonradan satılan DLC'lerin olmadığı, aynı oyunu farklı bilgisayarlara kurabildiğimiz (SSA'sız oyunlar mesela), aynı oyunu save dosyalarını isimlendirerek oynayabildiğimiz, trailer'ların bile çıkış tarihlerinin duyurulduğu tarihlerin olmadığı günleri özlüyorum. Kickstarter bunu yapabilir mi, zannetmiyorum.
Kazık sayılabilecek zorluktaki bağımsız yapım oyunlar, eski oyun alışkanlıklarına bir geri dönüş sayılabilir. Genel olarak, birçok bağımsız geliştirici eski zamanlara ait basit mekaniklerle modern fikirleri birleştirmeye çalışıyor zaten.

4- Yazarların yıllardır anlatmaya çalıştığı "Grafik her şey değildir." sözünü nihayet anladığımı düşünüyorum. Detaylara ve gerçekçiliğe daha çok dikkat etmeye başladım ve bu çoğu zaman gözüme batıyor. Düşmanları ayağından vurup öldürmek ya da roketatarla yaratık indirip kapı açamamak, aynı kelimeyi defalarca kullanan NPC'ler gibi. İlginçtir ki 2012 yapımı olmasına rağmen bazı oyunlarda hâlâ doğru düzgün atlayamamak da ayrı bir problem.
Gerçekçilik ve eğlencenin birbirini dışladığı da oluyor. Sürekli tek kurşunla ölmek hayli sıkıcı olurdu doğrusu.

5- Müzik albümlerin ve gruplarının IMDb ya da Metacritic gibi puanlandırıldığı bir site biliyor musun?
rateyourmusic.com güzeldir. Custom chart sayfasına girip örneğin sadece metal ve alt türlerine ait,



2012 yılında çıkmış albümleri sıralatabilirsin (benim favorilerim: Ne Obliviscaris – Portal of I, In the Silence – A Fair Dream Gone Mad, AtomA – Skylight, In Mourning – The Weight of Oceans, Be'lakor – Of Breath and Bone).

6- Sinan Abi'nin FTL ilk 10 dakikasını izlerken Puri'den aklıma geldi. Kedi sevmediğimden değil ama dergiye neden köpek almadınız ve köpek almayı düşünüyor musunuz? Puri'yle geçinebilirler. Belki...
Ofisimizin hayvanat bahçesine dönmesini ben de isterim aslında...

Bir ziyaretin daha sonuna geldik. Bir sayıda "gezenti" bölümünde görüşmek ve kendine iyi bakman dileğiyle, hoşça kal.
Alp Pektaş

Bence çok güzel gezentiler çıkar oradan. Bekliyoruz.

✉ OYUN YAPMAK HER BABAYİĞİDİN HARCI DEĞİL (!)

Eren selam,
Ne zamandır sana yazmak istiyordum fakat bir türlü düşüncelerimi toparlayamıyordum. Bu ay Posta İdaresi'nde Önder kardeşimizin yazdıklarını görünce artık vakti gelmiş diye düşündüm. Öncelikle hatırlatayım, Önder kardeşimiz çok uğraşarak bir oyun yaptığından fakat yaptığı oyunu oynayan herkesin burun kıvırdığından bahsetmişti. Mail'i biraz Önder'e cevap olarak yazacağım, ama aslında herkese yazıyorum.

Önder kardeş, sana bir hikâye anlatayım: Ben ODTÜ Enformatik Enstitüsü bünyesinde kurulmuş Oyun Teknolojileri bölümünde yüksek lisans yapan matematik mezunu bir yazılım uzmanıyım. Geçtiğimiz güz döneminde GATE505 adı altında oyun geliştirme sürecini işleyen bir ders almıştım. Dersin amacı 4 ay içerisinde oyun tasarım sürecini bütünüyle ele almak ve uygulamayla pratiğini yaptırmaktı. Bu amaçla hocamız hepimizden en fazla ikişerli gruplar halinde oyun yapmamızı istedi. Her hafta öğrendiğimiz şeyleri kendi oyun geliştirme sürecimize yansıtacak, böylelikle bu süreci öğrendiğimizi sergileyecektik. Bizi motive etmek için yıl sonunda bu oyunları görücüye çıkarıp küçük bir şov yapmak istedi hocamız. Peki dedik, utanacak bir şeyimiz yok. Ders başladı, genellikle herkes tek başına geliştirmeyi tercih etti, 15 kişilik sınıftan 11 oyun çıktı. Daha önce de belirttiğim gibi bu oyunları yapmaktaki amaç sadece süreci öğrendiğimizi yansıtmak olduğundan, hikâye, grafik, ses, müzik gibi oyunu "satan" öğelere fazla ağırlık veremedik. Zaten bir yandan oyun motorunu öğrenirken (Unity 3D kullandık) bir yandan ödevleri tamamlamak yeterince zaman alıyordu. Bütün bunlara rağmen dönem sonunda herkes projesini tamamladı, biz GATEWAY ile küçük şovumuzu yaptık, oyunlarımızı gösterdik. Haber olduk gazetelere ve kanallara. Şimdi adını vermek istemediğim bir oyun sitesine de haber olmuştuk, "ODTÜ Oyun Teknolojileri bölümü ilk meyvelerini verdi" diye. Sevinmiştik emeğimiz görülüyor diye, fakat o haberin altına yazılan yorumlardan neredeyse hiçbiri olumlu değildi. Hatta bir tanesi "hiç yapmasalar daha iyiymiş" yazıyordu. Öbürü "bırakın bunları, bize Kurtlar Vadisi oyunu yapın" diyordu. Tek başımıza, böylesine kısa bir sürede oyun yaptığımız gerçeğini tamamen göz ardı edip, çıkan sonucun kalitesine baktılar. Çok afedersin,

> *"Şu derginin kokmasını sağlayan her neyse kokusunun kalıcılığını artırmanın bir yolunu bulsun lütfen."*

resmen itin g*türe soktular bizi.

Önder kardeşim, insanların düşünme tarzlarını anlayabiliyor musun? Türkiye'nin en önemli üniversitelerinden birinde oyun geliştirme üzerine *yüksek lisans* programı açılmış, yani bu iş ihtisas seviyesinde öğretiliyor artık diye düşünmek yerine yapılan oyunun kalitesine laf ediyorlar. Piyasa için oyun yapmadığımızı, akademik ortamda, tutar mı korkusu yaşamadan *know-how*, yani *bilgi birikimi* edindiğimizi düşünmeden "hiç yapmasalarmış daha iyiymiş" diyorlar. Peki bunlar bizi etkiliyor mu? Hayır. Kocaman bir HAYIR. Bu olayların üzerine ben Global Game Jam'e katıldım, 48 saatte genel olarak insanların hoşuna giden bir oyun yaptım. Şirkette bir iş arkadaşımın kardeşi kendi (iOS) oyununu yaptı, geçtiğimiz haftalarda elde ettiği gelirlerle hem geliştirme süreci boyunca yaptığı harcamaları amorti etti (bir MacBook, bir iPhone, bir iPad), şimdi de üzerine para kazanıyor, o parayı yine oyun geliştirme araçlarına harcıyor (3dsMax, Unity, Corona vs). Yine şirketten bir arkadaşım dışarıdan bir arkadaşıyla bir oyun yaptı (yine iOS), henüz çıkmış olmasına rağmen gayet umut vaat ediyor. Ben? Bense simülasyonların, eğitim sistemlerinin vs. yapıldığı şirkette oyun yapıyorum. Kinect ile oynanabilen basketbol oyunundan tut da, fiziksel engelliler için özel olarak geliştirilmiş oyunlara kadar pek çok çeşit oyun geliştirdim. Bütün bunları yapabilmemizi sağlayan şey, korsan oyundan başka oyun oynamayan, orijinal oyuna para vermeyi aptallık olarak gören, buna rağmen Türk oyun geliştiricilerinden kendilerine oyun geliştirmelerini isteyen kitlenin söylediklerine kulak asmak yerine içimizdeki sesi dinlemekti. Elbette Türkiye'de oyunun ve oyunculuğun değerini bilen çok ama çok kıymetli bir kitle var. İşte biz sırf onlar için çalışıyoruz ve günü geldiğinde Mount & Blade'in yanına koyabileceğimiz çok güzel oyunlar üreteceğiz. Emin ol.

Öte yandan nasıl devam etmen gerektiğini sormuşsun Önder kardeş. Birinci adımı söylüyorum: vazgeçme. Ne olursa olsun vazgeçme. Kim ne derse desin aldırma. Devam et. Kendi oyunlarını yapacaksan programlama öğrenmen gerekiyor ama bu tek gereklilik değil. Kendi oyununu yapacaksan grafik üretmeyi de bilmen gerekiyor, ses tasarımını da, müzik yapmayı da, senaryo üretmeyi de, kısacası oyun geliştirmeyi bilmen gerekiyor. Yani programcılık işin zor kısmı değil, inan bana. Geliştirme sürecini tam olarak öğrenebilmen için iki kitap tavsiye edeceğim. Birincisi Fundamentals of Game Design (Ernest Adams). Oyun tasarımı konusunda çok önemli bir kitaptır. Biraz teorik ama mutlaka okumalısın. Üniversite kütüphanelerinde bulabilirsin, Safari Online'a üyeliği olan kütüphanelerden de elektronik olarak temin edebilirsin. İkincisi ise daha basit, daha okunaklı bir kitap, Basics of Game Design (Michael E. Moore). Daha çok gençsin, erkenden bu kitapları aradan çıkarırsan çok rahatlarsın.

Sonraki adımlarda biraz daha işin içine dalman gerekiyor. Küçük oyunlarla başla, 1980-1990 arası çıkmış oyunların *aynılarını* yapmaya çalış. Süreci iyice yakından tanı, problemlerle karşılaş, onları çöz. Proje küçükken problemler de küçük olur, çözümlere daha rahat ulaşırsın. Belli bir yere geldikten sonra gerisi zaten çorap söküğü gibi geliyor. Ha bir de, çok çok iyi matematik ve fizik (statik ve dinamik) öğren. Çünkü gerçekten çok ama çok lazım oluyor.

Şimdi mail'imi tekrar gözden geçiriyorum da, epey uzun olmuş ama söylemek istediklerimin yüzde birini bile anlatamamışım. Yine de mail'ime dergide yer verirsen sevinirim Eren. Hiç olmazsa bir kardeşimize yararımız dokunmuş olur. Sağlıcakla.
Oğuz KONYA

Türkiye'de bu işlerle uğraşan insan sayısı zaten az, onların da deneyimlerini başkalarıyla bir şekilde paylaşması çok önemli. Mektubun için çok teşekkürler Oğuz. Yalnızca Önder'e değil, oyun geliştirmeye ilgi

İdaresiz

Yaban Mersini Faydaları Nelerdir?
(...) Gece görüş kabiliyetini artırır. (...)

(*: daha bir sürü faydası var da bu en çarpıcı olanı)- o zaman neymiş CoD veya BF'daki askerler night vision goggles kullanmak yerine gece cepheye çıkmadan oturup yaban mersini çayı içecekler, national securitynin kesesini rahatlatacaklarmış.
Gizem Aksoy



@oyungezer
Artık burada böyle bir panomuz var! Twitter'daki içinde bir şekilde Oyungezer geçen (oyungezer, @oyungezer, #oyungezer) tweet'lerden bir seçmece yapıyoruz:

Oyungezer in the game icin calismalarini taktir ediyorum. Cok hos etkinlikler yapiyorlar. **(Gökhan Girgin, @gokhan_girgin)**

@girayozil Her türk gencinin hayali olan Blizzard'da çaycı olmayı başardığın için tebrikler :) Darısı bizlerin başına... *@oyungezer* (Ömer Hakan Şimşek, **@omerhakan)**

@oyungezer Araçlar klasörünü DVD üzerinden kopyalayıp açtığı yeni klasöre de OnurGezerin Programları yazan bi babam var. **(Onur Aksoy, @OnurAksoyT)**

Oyungezer'in Mists of Pandaria'ya vermiş olduğu not bir küfürdür. Şaka şaka, herhalde verilmiş en gerçekçi WoW notudur kendisi. **(Hakan Özgül, @hakanozgul)**

Bora oyungezer getirmese yarınki nöbetçilik hiç çekilmez **(Serhan Bilgin, @SerhanBilgin)**

Oyungezer de oyunların ilk 10 dakikasını izlemek oynamaktan daha zevkli **(irem alkan, @iREM0Alkan)**

Starship Troopers + Freelancer (2003) = SCS42 ... Merakla bekliyorum. *#oyungezer* **(Kerem Özen, @Nocseiz)**

duyan herkese bir katkısı olmuştur diye umuyorum.

✉ DESMOND BİZİ AMERİKA'YA GÖTÜR?

Afedersiniz ama kimin fikriydi bu ergen esprisini OGZ kapağına koymak? Vallahi gerçekten merak ettim...
Kerem

Metinler bize Majestic 12'den faks yoluyla geliyor, sorgusuz sualsiz basıyoruz kapağa.

✉ KİM KORKMAZ HAİN HAYATTAN?

Merhaba Eren Abi,
Bu mail'i açmadan önce böyle bir giriş bekliyordun değil mi :) Birisi sana yaklaşık yarım paragraf uzunluğunda "merhaba & selamlar" konulu bir metin yazacak, sen de şöyle bir göz atıp "sana da merhaba" yazacaksın altına.
Sana da merhaba.

Buraya kadar her şey olması gerektiği gibi. Aslında, her şey olması gerektiği gibi. Her sabahım aynı, her akşamım da öyle. Uykulu gözlerle 5:30'da servise bin, 2 saat yol git, 8 saat ders işle, gene 2 saat yol git, 4 saat ders çalış ve uyu. "Düzenli çalışmak" böyle bir şey midir acaba?
Eski günleri hatırlattın bana. Trafik sıkışık olmadığında, en iyi ihtimalle iki saat sürüyordu okula gitmem. Tabii o zaman ne Metrobüs vardı, ne de şimdilerde okulun önüne uzanan Metro. İki saatlik ders için dört saat yol gitmek bir zaman sonra çekilmez hal almıştı.

Vallahi bunaldım Eren Abi. Her gün aynı düzen içindeyim ve ben çok sıkılıyorum artık. Ben kırmak istedikçe, zorla bu zincirlere sarıyorlar beni. Lisede adam gibi çalış, iyi bir üniversite kazan diyorlar. Ee sonra? Bitecek mi sanki dertler? İyi bir iş bul, daha fazla para kazan, kendine bir eş bul, çocuk yap, emekliliğini bekle. Sanırım bir tek emekli olduktan sonra rahat edebiliyor insan, o da eğer çocuklarınız olacak kişiler, çocuklarını size emanet etmediyse. Öldükten sonra bile "Sırat Köprüsü"nü geçmek için uğraşacaksın eğer yazılanlar doğruysa.
Şu sıralar içinde bulunduğun sıkıntıya katlanman gerekebilir, ama hayatın boyunca toplumun senin için çizdiği standart yolda ilerlemek zorunda olmadığını hatırlatırım.

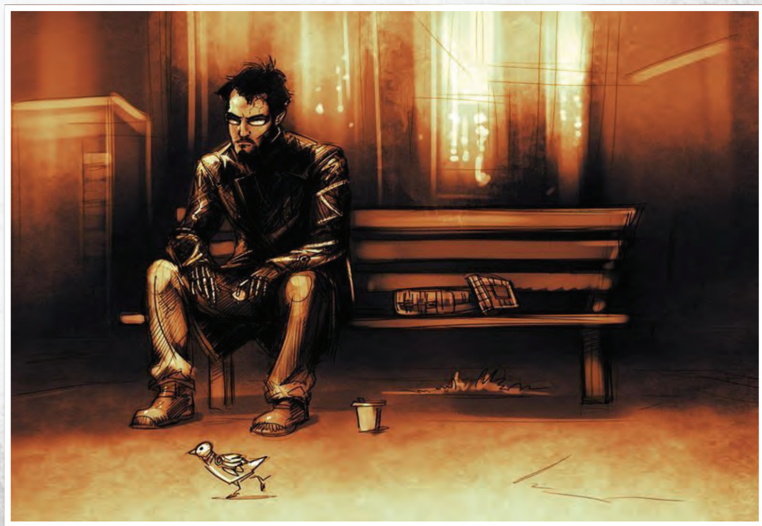
Bazen diyorum "Üniversite okumasam ne kaybederim?". Bakıyorum da, çoğu başarılı insan zaten üniversiteyi terk etmiş (kormayın, Bill Gates veya Steve Jobs örneği gelmeyecek). Ancak asıl sorun şu ki her üniversiteye gitmeyen insan da başarılı olacak diye bir şey yok. Yani oyun motoru programcısı olmak isteyen ben belki de korsan oyun satan bir mahalle bilgisayarcısı da olabilirim ilerde.
Üniversitenin başlıca getirileri: 1) Kampüs hayatı çok keyifli olabiliyor. 2) Standart işverenler diplomaya hâlâ fazlasıyla önem veriyor. 3) Askerlik mevzuu...

Tavsiyem, en azından bir senesini yurtdışında okuyabileceğin bir üniversiteye/bölüme girmeye çalış. Yatay geçiş yapabileceğinden eminsen iyi bir üniversiteye, aksi takdirde sevdiğin bir bölüme gir. Kazanamazsan da dünyanın sonu (hah!) değil. Diploma sahibi olmasan bile, hemen her konuda kendini geliştirirken faydalanabileceğin bolca kaynak var internette.

Fark ediyorum ki ne zaman "düzen"in dışına çıkmaya çalışsam, bir belirsizlik ve korku sarıyor etrafımı. Kasım sayınızda yazmışsınız ya hani «Kim korkar hain oyundan» diye. Bence hayat çok daha korkutucu. Gelecekle ilgili ne zaman bir şeyler düşünsem bir korku doluyor içime, yaptığım her şeyde "doğru olanı mı yapıyorum?" diye bir gerginlik, stres. Üstelik hiç de bozmuyor çizgisini bu lanet oyun. Kasım sayısındaki "3,14" başlıklı mektupta "Özgür irade yok! Seçimlerimiz bize ait değil!" yazmış ya Erdem Gani, aynen katılıyorum. Birileri bizim için bir yol çizmiş önümüze, adını da kader koymuşlar işte. Alın yazısı demişler, "Senin de yazın buymuş, ne yapalım" deyip, susturmuşlar insanları.
Bir şey söyle Eren Abi.
Bora Alper

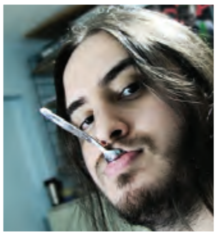
Bir yol ayrımındayken daha az yürüneni seçmek cesaret işi, ancak büyük fark yaratıyor. Doğru yolu seçtiğinden emin olanlarsa ancak kendini kandırıyor. Yapman gereken aslında sen de biliyorsun Bora. Sana verebileceğim yegâne öğüt, bilinmeyene karşı duyduğun korkuyu meraka, heyecana dönüştürmen olacaktır.

Mektupların dibini gördük. Yeni gelen mektupları şimdiden üst üste dizmeye başladık. Dünya'nın sonunda, olmadı seneye tekrar görüşürüz artık. -*Eren Okka*



PIXEL

PLATFORM OYUNLARI VE YAŞAM KIRINTILARI



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- Tepenin Ardı, Killing Them Softly, Amour, Life of Pi ve tabii ki The Hobbit izlenir
- Deftones, Amenra, Tiamat ve Between The Buried And Me son albümleri dinlenir.
- Askere gidilir :p

Dikkat ettiniz mi bilmem ama son yılların en iyi bağımsız oyunları platform türünden çıkıyor. Vaktiyle Super Mario'nun oyun tarihini platform türüyle değiştirmiş olmasının inanın pek de katkısı yok bunda çünkü platform oyunlarının doğasında bu "hayat izleri" bulunuyor. Konu burada "bağımsız oyun yapımcılığı" ile kesişecek ve ben lafı yine "ruhsuz" yapımlara getireceğim. Lütfen hayattan, hayatınızdan izler taşımayan oyunlar yapmayın, eliniz alışsın dediğiniz oyunlar aile arasında kalsın, hatta bunu oyunlarla sınırlandırmayın bile. Indie Game The Movie'yi izlemişseniz bilirsiniz. Braid, Fez ve Super Meat Boy'un yapımcılarının hayatları nasıl da bu minik oyunlarla iç içe geçmiş durumda. Film olmasından kelli örnekler az ama araştırırsanız başarılı eserlerin %99'unun arkasında yaratıcısının hayatından izler taşıdığını görürsünüz. Bu izler hem ne kadar iyi gizlenmiş hem de ne kadar orijinal ise (veya çok "biz" ise) o kadar fazla kitle sizi takip edecektir, PR'a filan ihtiyacınız da olmayacaktır.

İşte platform türü size bu izleri entegre etmeniz için en fazla imkanı tanıyacak şekilde esnektir (tek başınıza kalkıp Final Fantasy kıvamında bir oyun yapıyorsanız, o ayrı!). Etrafa bol bol dikenli teller, üzerinden atlanacak taşlar, çekilecek ipler, toplanacak anahtarlar kadar döşeyeceğiniz "dokunun" da hesabını uzunca bir süre yapmalısınız. "Ama onlar yabancı, kaynakları çoook" diye kendinize bahane üretmek istiyorsanız, bizden bir oyun olan All That Matters'a göz atmanızı öneririm. Özellikle başlangıcı yukarıdaki oyunlardan daha iyidir. Aralardaki diyaloglar, aile bağlarının bulmacalara yedirilmesi gibi yaşam kırıntıları taşır... Belki bir kitap okumuyoruzdur, ama bu demek değil ki bize hikayenizi zıplayan bir tuğlayla anlatamazsınız. Siz yeter ki isteyin...

(Piksel adamlar Emre ve Ömer askere gitse de yazılarından (bir süre) mahrum kalmayacaksınız bu sayfalarda. Askerde de bizden kurtuluş yok!)

3DS'E DRAGON QUEST VII REMAKE'İ GELİYOR

Japonya'nın her zaman bir numaralı RYO'su olan Dragon Quest serisinin (N'aber Volkan?) yedinci oyununun remake'i 3DS için duyuruldu. Nereden baksan en az 80 saatlik bir macera sunacak olan oyun, daha önce DS'e serinin 4, 5 ve 6. Oyunlarının remake'ini de yapan ArtePiazza tarafından geliştirilecek. Remake'in getirdiği yenilikler arasında full 3B desteği, senfonik bir soundtrack, yeni shard'lar ve tıpkı 9. oyundaki gibi rastgele savaşların kaldırılması birçok değişim var. Oyun şimdilik Batı için duyurulmasa da durumun değişmesi uzun sürmez. O zamana kadar yavaştan 3-5 bir şey atmak lazım köşeye.



KARA KUTUYA SUPER MARIO ÇIKTI

Umarız Atari 2600'ünüzü çöpe atmadınız? Çünkü Super Mario yaklaşık bir 27 yıllık gecikmeyle konsol için çıktı. AtariAge forumunun üyelerinden Sprybug, sistemin bütün kısıtlamalarına rağmen oyunu konsola uyarlamaya başardı. Şimdilik sadece ilk turu tamamlayabilmiş olsa da zamanla bütün 16 turu halledeceğine de inanıyor. Tabi bunların hepsini nasıl 4kb'a sığdırmayı başaracak gerçekten merak ediyoruz. O yüzden hesaplamalarımıza göre 2038 gibi Skyrim de Atari 2600'de boy gösterebilir. Hadi gene yaşadınız kara kutucular.



GERÇEK MYST KİTABI İLE YENİ DÜNYALARA YELKEN AÇIN

Mike Ando tarafından geliştirilen Myst kitabı ile tıpkı oyundaki gibi başka diyarlara gidebilmek mümkün. Yani en azından oyun olarak. 6 yıllık süren bir çalışmanın ardından Mike, kalınca bir kitabın içini boşalttı, kabını bir Myst kitabına çevirdi ve içine de Intel Z530P ve 1.6GHz CPU'lu bir dokunmatik ekran yerleştirdi ki bu sayede kitabın kapağını açtıktan sonra eski Myst oyunlarını oynayabiliyorsunuz. Myst hayranları için harika bir eşya olan bu kitabın fiyatı da harika: Yalnızca 15625 dolar"cık". Eğer Myst sıkarsa Half Life 2 de 30 fps çalışıyor, aklınızda bulusun.
riumplus.com/mystbook





CAPCOM'DAN YENİ MEGA ADAMLAR MI GELİYOR?

2,5 yıldan fazladır Mega Man hayranları bir köşede sessizce dünyayı yeniden kurtarmayı bekliyorlar. Neyse ki onları yeniden hayata bağlayacak olan haber Capcom tarafından geldi ve firma büyük ihtimalle bu sene ev ve el konsolları için yeni Mega Man'lar "gelebileceğini" resmi olarak duyurdu. Lakin Mega Man Legends 3'ün iptalinin yarattığı hayal kırıklığı yüzünden firma şimdilik bu oyunların ismini ve detaylarını vermekten kaçınıyor. Gene de bu sizde bir kesinlik oluşmasın, zira parası pek kıymetli olan Capcom sadece piyasanın nabzını da yokluyor olabilir. Hayata küsmeyin sonra.

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR

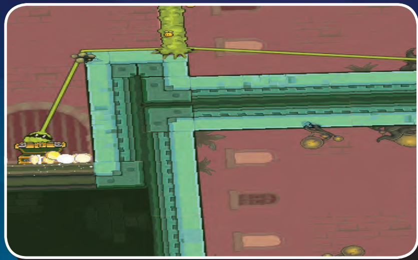


POCKET FLEET

Retro eli değmiş gibi

Eski oyuncular bilir; tek uzay gemisiyle binlerce kurşundan milim milim kaçtığımız o shoot em up'larda çok acayip bir keyif vardır. Hem bezdirir hem oynamaya devam ettirir. Pocket Fleet öyle olmasa da dogfight bakımından o günleri geri getirmeyi amaçlıyor. Overdose Caffein adlı Türk oyun stüdyosunun bu oyunu iOS, Andorid ve web tabanlı oynananıyor. Rakiplerin de çoklu platformdan olması sorun teşkil etmiyor. Tek veya takım şeklinde düşmanın ana gemisini yok etmeye çalıştığımız oyunda ensenize yapışan uçaklardan da itina ile kurtulmaya çalışıyorsunuz. Ücretsiz olması da cabası.

http://pocket.motherfleet.com/



SWINDLER 2

Pis yeşil yaratık seni

Aklınıza hemen Shrek gelmesin. Bu yeşil yaratık Swindler! Ne? Tanımadınız mı? Boşverin, biz de yeni tanıdık zaten. Nitrome'un son mamülü bu oyun mobilden sonra internet tarayıcılarına da geldi. Piksel grafikleriyle bu sayfada yerini kapan oyunda kontrol ettiğimiz karakter değil, platform yani tüm çevre. Mekanı saat yönünde veya tersine doğru çevirirken, Swindler'ı ise sadece yeşil ipini uzatıp kısaltmasına yardımcı oluyoruz. Platformlardan platforma geçip çıkış kapısına kadar bu tip atraksiyonlara giren yeşil dostumuz sizi keyiften çıldırtmasa da helalinden bir saatinizi keyifle alacaktır.

http://www.nitrome.com/games/swindler2



STEAMPUNK ODYYSEY

Seni istiyoruz! İstiyoruz seni!

Steampunk namına ne verseniz yeriz. O kadar açız. Steampunk Odyysey için bir güzel bir de kötü haberimiz var. İyi haber, oyun Samorost kadar kaliteli ve steampunk'a tasarım konusunda son derece sadık. Bazen Lemmings konsepti de geçiyor. Bölümler zekice tasarlanmış ve "zor" olmak için bir kasış göstermiyor. Her şey tadında. Müzikleri de nutella ama (kötü haber geliyor!) bu oyun şimdilik bir "deneme" yani son hali değil ve uzun değil. Yapımcısı muhtemelen gösterilen ilgi sonrası son haline getirecek. O yüzden bizi aç bırakmayın ve destek olun!

http://bit.ly/steampunk-odyssey

UNUTULMAZ SERİLER

GERÇEK SAVAŞ, PLASTİK ADAMLAR

ARMY MEN



Askere gidecek olduğum ay **Army Men** incelemesi yapmam nasıl bir kader oyunudur merak ediyorum. Askerliğini plastik asker savaştırarak yapmak sayılmıyormuş demek ki. Şimdi ise gerçeği çocukluğumdakinin onda biri kadar çekici gelmiyor. Evrende de yalnız olmamak güzel şey, baksana koca koca adamlar bile bunun üstüne kocaman bir seri yapmışlar, hatta büyüteçle plastik asker yakma sahnesi bile koymuşlar. Gençliğim eyvah resmen. Evimizin çocuk odasında başlayıp muhtelif köşelerinde devam eden yeşil askerlerle sarı Tan askerlerimizin çatışması, 98'de çıkan strateji oyunu ilk Army Men'le hepimizi can evinden vurdu kuşkusuz. Nostaljik değerini bıraktım, başlı başına da gayet iyi bir oyundu bu. Hatta bir yıl aradan sonra gelen ikinci oyun çıtayı daha da yükseltti. Lakin bu seri adına pek de hayra vesile olmadı.



Oyuncak paralar kısa sürede gerçeğe dönünce para **3DO**'yu da bozdu ve ardı arkası kesilmeyen Army Men sağanağı da başladı. Yok helikopter operasyonları (Air Attack), yok shooter'lar (Sarge's Heroes) falan derken resmen ayda bir yeni bir oyun çıkmaya başladı. Hatta size sadece 1999 ve 2002 yılları arasında toplam 19 Army Men oyunu yapılmıştır diyeyim de hep beraber bir oha çekelim can-ı gönülden. (Worms da benzer kaygılardan uçurumdan atlamıştır mesela –*Volkan*)



Tabi serinin habire tarz değiştirmesi, öykülerin çorba olması ve seri üretim oyunların kalite olarak dibe vurması seven lerini yalama ettiği gibi "Geldikleri gibi giderler" usulü 3DO'nun da tahtını sallamaya başladı. Hatta gene berbat bir oyun olan Portal Runner'a GamePro'nun kötü not vermesinin ardından **Trip Hawkins** dergiyi "Size boştan yere mi para sayıyoruz? Doğru not verin ulan" diye tehdit bile firmanın da serinin de itibarı yok oldu gitti. Ki nihayet akıllarına başlarına devşirip gayet düzgün bir strateji oyunu olan **Army Men: RTS**'yi yaptıklarında da iş işten çoktan geçmişti bir kere.

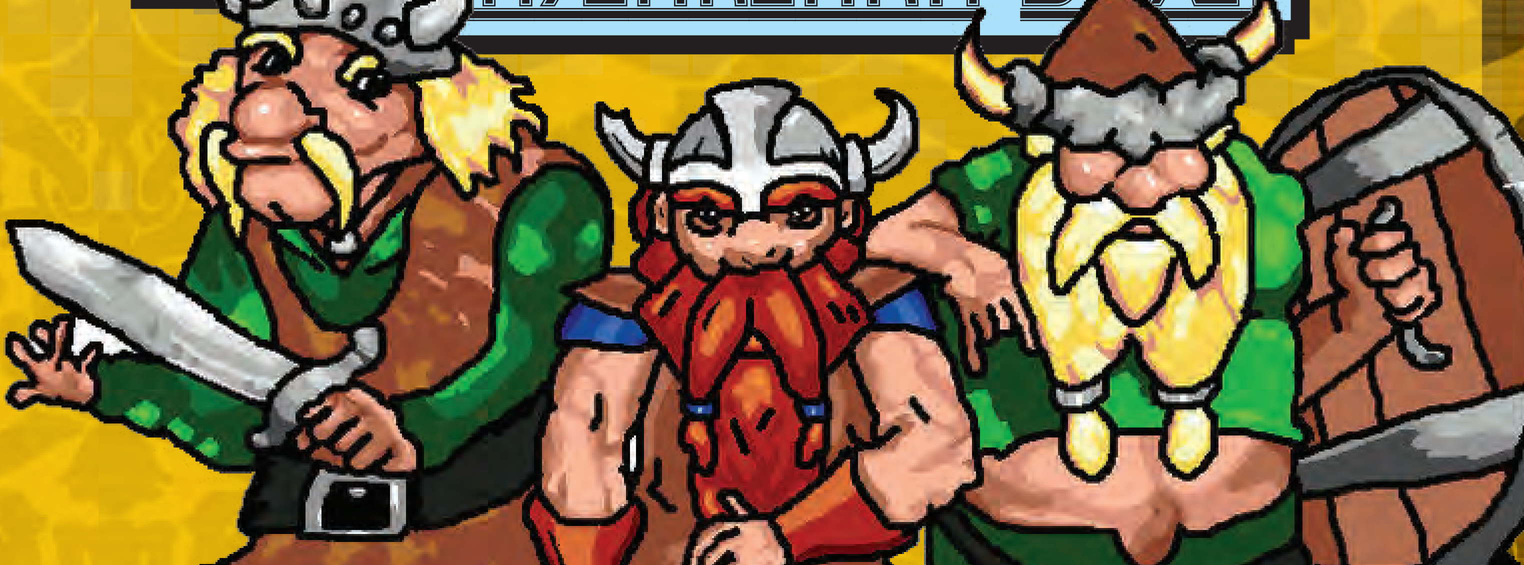
Ne var ki 3DO'nun batıp serinin el değiştirmesi de çare olmadı, hele ki Army Men: Soldiers of Misfortune öylesine rezil bir oyundu ki gelen gideni aratıyor, Şener Şen'in Maho Ağa'sına hasret bırakıyordu. O yüzden artık seri öldü desem Allah günah yazmaz ama hayran yapımı bir Army Men 3 yolda, haberiniz olsun: armymen3.com. Profesyonellerden kestik umudu ne de olsa. **-Emre Sümer**





ŞEFİN TAVSİYELERİ

- Army Men II
- Army Men: Air Attack 1 & 2
- Sarge's Heroes
- Army Men: RTS



THE LOST VIKINGS

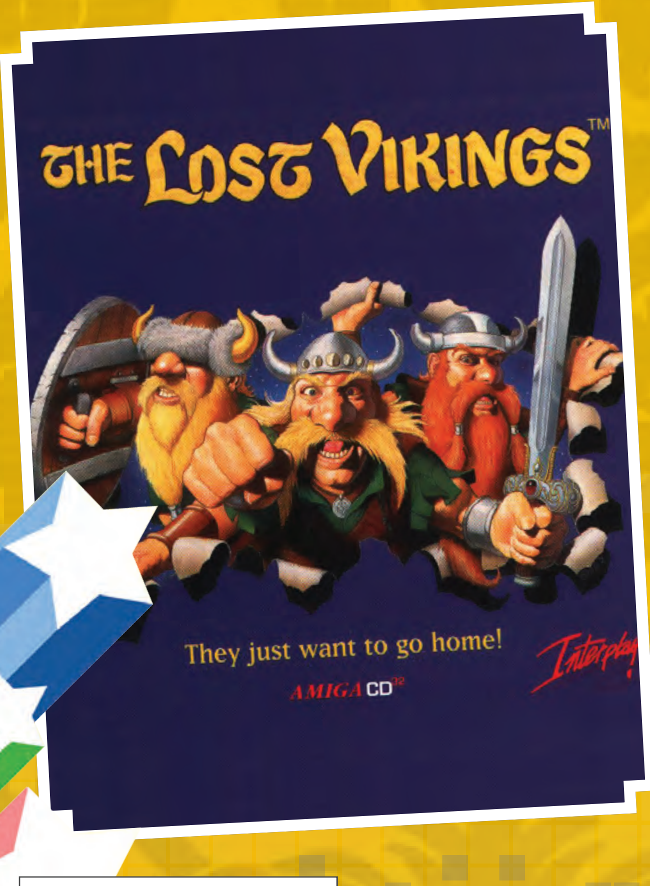
UZAYLILAR TARAFINDAN KAÇIRILAN MASUM VİKİNG

Bugün sadece Diablo, Starcraft, Warcraft gibi efsane serilerle konuşuluyor olsa da Blizzard'ın daha az bilinen oyunları da var. Eskiden, taa ekibin isminin Silicon & Synapse olduğu zamanlardan kalma, SNES için yaptıkları Justice League Task Force diye bir oyun var mesela, tarihin en kötü dövüş oyunlarından biridir (adını anınca bile tüylerim diken diken oldu). Peki ya bu bizim The Lost Vikings'in de onlara ait olduğundan haberiniz var mıydı?

Eğlence sektörü İskandinav kültürünün ekmeğini ye ye bitiremedi. Düşünün ki ilk The Lost Vikings çıkalı 20 yıl oluyor, o günden beri kaç bin tane daha Viking hikâyesi tükettik kim bilir... Hatırlarsanız bu oyun da uzayda geçmesine rağmen üç Viking kardeş üstüne kurulmuştu. Bunlardan Baleog "The Fierce" kılıcı ve okuyla düşmanları yardırıyor, benim favorim olan Olaf kalkanıyla ekibi koruyor, Eric "The Swift" ise koşup zıplayabiliyordu ki kendisi bizzat oyunun sanat yönetmeni Samwise Didier'in çocukluk arkadaşından esinlenerek yaratılmıştır. Fakat koşmanın ve zıplamanın Vikinglerde has bir yetenek olduğu varsayımının beni bayağı bir hayal kırıklığına uğrattığını da ifade etmeliyim.

Kaderinde habire uzaylılar tarafından kaçırılıp gezegenler arası bir hayvanat bahçesine atılmak olan üçlümüzle maceramız topu topu iki oyun sürdü gerçi ama biz onların mizah anlayışını unutamadık. Oyunda uzun süre çuvallarsak adamlar bizzat bizi aşağılamaya başlıyor, bir mucize gerçekleşmesi için tanrılara dua ediyorlardı. Hatırlıyorum da, bu duaları kabul edilip sağa sola alev topu falan atmaya başladıklarında resmen yarılmıştım. Hele ki Olaf'ın "Lan madem bu Tomator kötü adam, niye bize habire kaçmamıza yardım edecek malzeme veriyor?" diye soruşunu ve diğer ikisinin "Kapa çeneni, kimse oyunlarda bunun sebebini sorgulamaz" diye kızmalarını hâlâ hatırlar ve gülerim.

Bu sempatik kahramanları sonradan World of Warcraft ve Blackthorne'da misafir olarak da görüp mutlu olduk ama bu saatten sonra yeniden başrol alabileceklerini sanmam. Bunun da asıl sorumlusu, Viking'lere ne alakaysa tutup cyborg özellikleri veren ikinci oyun bence. Keşke oyundaki gibi mezarlarına yıldırım düşse de canlansalar gene! **-Emre Sümer**



KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: Hangi birini söyleyeyim?
Yapımcı Firma: Blizzard (eski adıyla Chaos Studios) (daha da eski adıyla Silicon & Synapse)
Mesleği: Galaktik hayvanat bahçesinden kaçmak, durum komedisi, Vikinglik
Favori Platformları: PC, SNES, Amiga, Sega



PSN & XBLA

PSN

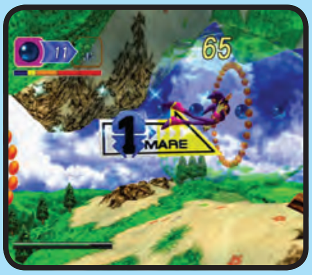


NIGHTS INTO DREAMS...

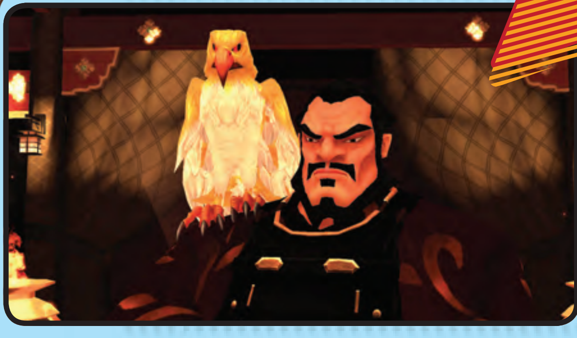
Gecelerim boş, ayaklarım buz gibi

PSN ve XBLA gibi servislerin en sevdiğim yanı Turbografx, Sega Saturn gibi zamanında ülkemizi teğet geçen konsolların oyunlarını yıllar sonra deneme fırsatı sunuyor olmasıdır. İşte Nights Into Dreams de yıllardır merak ettiğim Saturn oyunlarından birisiydi. Buram buram Japon hayal gücü kokan oyun hepimizin uyuduktan sonra misafir olduğu rüyalar (Nightopia) ve kâbuslar evreninde geçiyor. Kâbuslar liderinin uyuyan insanların kişilik özelliklerini temsil eden Ideya taşlarını çalmaya niyetlenmesiyle (yeterince Japon değil mi?) onu durdurmayan çalışan Nights ve iki genci kontrol ediyoruz. Nights'ı kontrol edip uçarak zamana karşı yarıştığımız ve çeşitli akrobasi hareketleriyle düşmanlardan kaçındığımız oyunda özellikle çevre tasarımı grafik olarak oldukça renkli ve göze hoş geliyor. Lakin oldukça yaratıcı bu öykü zamanla platform turlarının ardında yitip gitmeye başlayınca oyun artık yeni fikirler deneyen ortalama bir platform oyunu olmaktan öteye geçemiyor. Gene de ilginç fikirler arayanlar bir göz atabilir.
-Emre Sümer

Platform: PS3, XboX 360, PC
Çıkış Tarihi: 3 Ekim
Fiyat: 10$, 800 MP
Yapımcı: Sonic Team
Oyuncu Sayısı: Tek



XBLA



KARATEKA

Bir kızı üç kişi ister bir kişi alır

Onca Prince of Persia'nın ardından Jordan Mechner'in hâlâ hakkında sorular aldığı Karateka'sının yeniden yapımıyla karşınızdayız. Orijinal tadını yitirmemesi için özellikle minimalist bir yapıda inşa edilen oyun bunu da gayet iyi başarmış gibi. Zira karakterler gene diyaloglar olmadan vücut diliyle anlaşıyor, Akuma'nın kuşu beynimizi gagalıyor ve kaçırılan prensesi kurtarmak için tanımadığımız onca adamı teker teker sopalıyoruz. Lakin bu sefer dövüşler ritim temeline dayandırılmış, bu yüzden rakibimizin bize ipucu olsun diye çıkardığı seslere, hatta Japon enstrümanlarına dikkat ederek gard alıyor ya da direkt ağzının üstüne vuruyoruz. Ama oyunun en ilginç yanı ise şu; eğer başkarakterimizle ölürsek oyuna onun kaldığı yerden bir keşişle, onunla da dayak yersek insan azmanı bir ızbandutla yolumuza devam ediyoruz ki oyunun sonu, daha doğrusu gerçek aşkını bekleyen prensesin mutluluğu da buna göre değişiyor. Maksimum yarım saatte bitireceğiniz bu oyun klasik özünü aynen korusa da bu öz artık kendisini efsane yapacak bir öz de değil. Benden söylemesi. **-Emre Sümer**

Platform: XBox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 7 Kasım
Fiyat: 800 MP, 10$
Yapımcı: Liquid Entertainment
Oyuncu Sayısı: Tek





DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

İki dinozorun sıradan bir haftası...

Günlerden pazartesi. Sinan 50 liralık haftalığını yeni almış, soluğu bilgisayarcıda almıştır.

Sinan: Yürümeli zıplamalıyı mı alalım, yoksa taramalı komandaluyu mu? Ha Tuğbek? Ne alalım? Ne yiyorsun sen öyle?
Tuğbek: Salçalı dost yaptırdım yanda bokkala, hem toramalıyı hem de koşmalıyı al.
Sinan: Peki...

Salı

Sinan: Garfield kedisinin oyunu gelmiş, onu aldım bak. Oynarız eve gidince.
Tuğbek: Mom nom... Gozel eyi.

Çarşamba

Sinan: Bugün yeni oyun çıkmamış, 10 lirayla öğlen yemek yi.
Tuğbek: Bana boş kaset alsana yaaa, o taramalı oyunu kopyalarsın. Benim param bitti de.

Sinan: Peki.

Perşembe

Sinan: Tuğbek ya, çok acıktım, bana da tost ısmarlar mısın?
Tuğbek: Yek ya, bütün paranı oyuna harcamasaydın sen de!
Sinan: Doğru.

Cuma

Sinan: Yimaaaaaaaak....
Annesi: Ah oğlum benim, bir deri bir kemik kalmışsın sen, yemiyor musun okulda?

Sinan: Om nom nom! Yiyom annöcüm dö, senünküler göbö olmöyör.

Cumartesi

Sinan: Tuğbek bize gelsene oyun oynayalım.
Tuğbek: Ya benim arkadaşlarım gelecek, ben de senin Amstrad'ı iki günlüğüne ödünç verir misin diyecektim.
Sinan: Olur...

Pazar

Babası: Aferin evladım, bütün hafta sonu ne bilgisayar oynadın, ne de dışarı çıktın, hep derslerine çalıştın. Al bu önümüzdeki haftaki harçlığın, 20 lira da bu kadar çalıştığın için benden sana hediye.
Sinan: Yihuuu, daha çok oyun!

PLAYSTATION KLASİKLERİ



Her konsolun kendisine has klasikleri vardır ve evet, her biri çok kıymetlidir ama PSX klasikleri nedense hepsinden daha kıymetlidir, köşesi başköşedir. 90'lara ve yeni bin yılın ilk yıllarına damga vurmuş ne kadar oyun varsa yolu PSX'ten geçmiştir ve ya yeni bir efsane yaratmış ya da efsaneyi devam ettirmiştir. En kötü ihtimalle birilerine ilham olmuştur. Ama bizim bu dosyayı hazırlama sebebimiz birden PSX aşkımızın depreşmesi değil, PS Vita'nın Avrupa taraflarına 120'den fazla PSX klasiğinin gelmesi. Tüm bu oyunlar gayet uygun fiyatlarla satın alınmayı bekliyor. Belki PS3'te bu alışveriş faslını ihmal ettiniz, belki de PS Vita'dan almak istiyorsunuz ama nereden başlayacağınızı bilemiyorsunuz... Korkmayın! Biz buradayız! Sayfalar yettiğince (sıralama yapmadan) size önereceğimiz oyunlar var. Volkan Turan & Emre Sümer



Final Fantasy VI (Square - 2002)

Hep yedincisini mi tavsiye edeceğiz sandınız?

Biliyorum ki ben bu oyunu FF7'den daha çok seviyorum desem Volkan direkt üzerime çullanacak (Mahalle baskısı), o yüzden iki boyutlu FF'ler arasında açık ara en iyisi bu olduğu için mutlaka deneyin diyorum. 10'un üzerinde oynanabilir karakteri, olağanüstü müzikleri, farklı yollara ayrılan ve birleşen gayet hoş bir öykü falan derken tüm iki boyutlu klasik J-RYO'lar arasında en iyilerden biri aslında. Hele ki türün şu an can çekiştiğini düşünürsek tadı hala ilk günkü kadar taze bir oyun var önünüzde. Yumulun.

Driver (Reflections Interactive - 1999)

Beni de köşe başına kadar atıver sana zahmet



Tüm dünya GTA3'le sarsılırken PSX'ciler benzer bir tadı iki yıl önce Driver'la tatmıştı zaten. GTA kadar detaylı olmasa da Driver da koca bir şehirde (hatta dört) dolaşabiliyor ve görevleri yerine getirebiliyorduk. Menü olarak kullandığımız apartman dairesi de çok karizmaydı. Şimdi bakınca oyunun, hatta o dairenin de bire bir Taxi Driver'dan hacı olduğunu fark ediyor insan. Ama harbi zamanın eskitemediği, ilham kaynağı bir oyun Driver. Denemeden direksiyona geçmeyin.

Fear Effect (Eidos - 1999)

4 CD'lik oyun mu olur abi?!



Aynen böyle tepki vermiştim Fear Effect'in kabına sığmayan CD sayısını görünce. Metal Gear Solid bile tek CD iken, FF acaba ne sunuyordu ki 4 CD olmuştu? Cevap basitti aslında. O günün standartlarının çok ötesinde bir görsellik sunuyordu Kronos'un geliştirdiği oyun. Gölgesiz cel-shade karakterler, birden fazla karakter uzun mu uzun hikayesi, harika adventure öğeleri, bulmacalar derken FF ikinci oyunun kapısını çoktan aralamıştı bile .Hem ayakları yere basan, günümüze göndermesi bol bir oyun idi FF, hem de sürreal tarafıyla da dolu dolu bir oyun tecrübesi sunuyordu (çıplak tarafını da unutamayız!). Üçüncü oyun çıksa heyecandan bayılırız her halde...

Crash Team Racing (Naughty Dog - 1999)

Platform da bir yere kadar

Sony'nin PSX'deki ilk maskotlarından olan Crash Bandicoot bildiğiniz gibi aslında bir platform türü kahramanı fakat Naughty Dog işte bu maskotunu ilk kez Go-Kart araçlarına bindirdi ve araçlarına silah koyarak kıyasıya mücadele ettirdi. Elbette bunun çok daha iyisini N64'te Mario ile yapmışlardı ama CTR de inanılmaz bir başarı elde etti. O günlerdeki satış rakamı 5 milyonu geçmişti. Bu başarı da tesadüf eseri değildi elbette. Bol karakter, çeşitlilik, yaratıcı pistler, kolay oynanış ama ustalık isteyen taraflarıyla benim gibi yarış oyunu sevmeyenleri bile aylarca ekran başına kitlemişti. Eğer bir arkadaşınızla yan yana oynamışsanız zaten boşa konuştuk; unutamamışsınızdır.



Syphon Filter 3 (SCE Bend Studio - 2001)

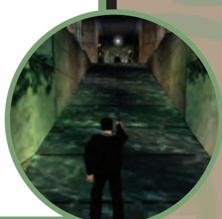
Sifon Filtresi (Oyunlar Türkçe çıksın diyenlere özel)

Ateş etmeli ajan oyunu denildi PSX'cilerin aklına hemen Syphon Filter gelir. Bahsettiğim anormal türde çok rakibi olmasa da gizlilik unsurları, konusu, kontrolleri ve içine Snake kaçmış Gabe Logan'ının sesiyle Syphon Filter eşsizdi. Bunu mutlaka bir deneyin ama PSP'de serinin en iyileri olan Dark Mirror ve Logan's Shadow oyunları var, onları deneyin asıl. Böyle de satarım üçüncü oyunu işte.

Parasite Eve 2 (Square - 2000)

"Square neler yaratıyor böyle?" diye düşündürüyor

Şimdi Square'ın Resident Evil tarzı bir oyun yaptığını düşünün. Üzerine de usta oldukları RYO elementleri kattıklarını düşünün, EXP'ler, level atlamalar falan. Onun da üzerine Aya Brea gibi taş bir hatun eklediklerini düşünün. Daha da yetmedi hepsinin süper bir karışım oluşturduğunu da. Ya da en güzeli düşün düşün çoktur işin diyip hiç düşünmeden bu oyunu bir oynayın. Ben de bu arada yazıda kaç kez düşünme kelimesi kullandığımı düşüneyim. Olur mu?



Alundra (Matrix Software - 1997)

Legend of Alundra

PSX oynarken yokluğunu en çok hissettiğim serilerden biri de Zelda'ydı ama neyse ki onun yerine Alundra vardı. Lakin Alundra çok daha zordu, bulmacaları resmen kafa kırıcıydı ve Zelda'nın öyküsü bunun yanında Teletubbies gibi kalıyordu. Belki de zamanla Zelda'ya rakip olma şansı bile vardı ama ikinci oyunda resmen sapıttıkları için bu da tarihe gömüldü gitti. O yüzden siz bu hâlâ harika oyunu oynama şansını kaçırmayın, ikincisine bulaşmasınız da olur.



Metal Gear Solid (Konami - 1998)

Kojima'nın büyücü olduğuna inandığımız ilk eseri

Kim derdi ki 1987'de MSX2'ye gelen Metal Gear adlı oyunun 1998'de bir fenomene dönüşecek... Kimse dememiştir çünkü Kojima bile sınırlarının ötesine geçmiştir ilk MGS oyununda. Her ne kadar bu hikayeden bu sayfalarda pek çok kez değinmiş olsak da her daim hakkını vermemiz gerektiğini düşünüyoruz. MGS ne PSX'in en önemli oyunlarından ne de çok satan oyunlardan biri değil. Hepsini kapsayan, oyun dünyasının en önemli oyunlarında zirveye oynayan bir oyun diyebiliriz. Sinemanın Godfather'ı, Citizen Kane'i desek doğru bir benzetme olacaktır.



Ridge Racer Type 4 (Namco - 1998)

Konulu yarış oyunu

Ridge Racer Type 4'ü diğer yarış oyunlarından en büyük özellik sizi direksiyon başına oturttuğu kadar garaja da sokmasıdır. Dâhil olduğunuz yarış takımıyla beraber ya maddi krizleri aşar ya da eski efsanevi yarışçıları tekrar hayata bağlar, kısacası bir ekibin parçası olursunuz. Doğru düzgün öykülere sahip kaç tane yarış oyunu var ki? Yoksa R4'ün zaten sürüş dinamikleri eşsiz, grafikleriyse abartısız PSX'in potansiyelinin çok üzerindedir. Gönül rahatlığıyla sistemin en iyi yarış oyunlarındandır derim





Destruction Derby (Psygnosis - 1995)

İstanbul trafiği simülasyonu

Harbi bir zamanlar "savaşlı yarış" diye bir tür vardı, ne oldu ona? Onun da esamesi kalmadı artık. Hadi biz Carmageddon'lar, Demolition Racer'lar falan en güzel günlerini gördük ama ya göremeyenler? Sizler de üzülmeyin, zira resmen bu türün demirbaşlarından olan Destruction Derby de kesinlikle tercih etmeniz gerekenler arasında. Kendi arabanı patlatmadan başkasını patlatmak harbi geriyor adamı. Savaşma, hem savaş hem yarış. Zor işler bunlar.

Sheep (Mind's Eye Productions - 2002)

Koyunla uğraşmak zor iş



Bu oyunu oynadıktan sonra çobanlık mesleğine öyle bir saygı duydum ki profesörle kapışır artık gözümde o derece. Altı üstü bir grup koyunu önüne katıp götüreceksin, ne kadar zor olabilir ki? Ama öyle değil işte, kimi alır başını gider, kimi gider kendini kamyonun önüne atar, tramplenden zıplar falan. Ömrümden ömür yedi resmen. Deveye hendek atlatmayı tercih ederim ama siz gene de Sheep'i tercih edin. Bu bayağı bir eğlenceli ve komik çünkü. Goyun sektörü ne de olsa.

Twisted Metal (Sony - 1995)

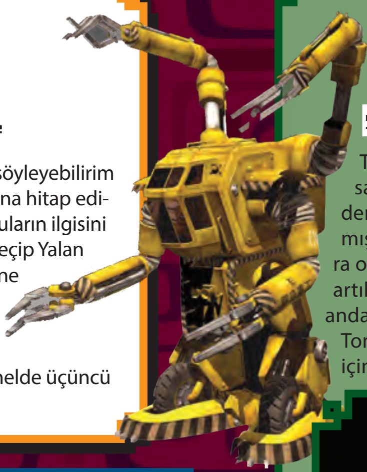
Çarpışan otomobilden sonraki tutkumuz

Sony'nin en eski altın yumurtlayan markalarındandır Twisted Metal, hatta ilk günden bugüne kadar yaşayan ender markalarından da biridir. Nasıl olmasın ki? O güne kadar gördüğümüz çoğu "araç parçala" oyun konseptini alıp, altına hikaye döşeyip, tüyleri diken diken eden karakterler ekledikten sonra dengeli ve sağlam bir oynanışla PSX sahiplerinin karşısına koymuştu. Serinin en iyisi olmasa da bu efsane nasıl başladı; tanık olmak adına iyi bir seçim olacaktır.



Front Mission 3
(Square - 1999)

Panzer değil bir wanzer yeter bize



Mecha oyunlarını pek sevmeyen biri olarak şunu net söyleyebilirim ki Front Mission serisi tam da bu "sevmeyenler" grubuna hitap ediyor. Çoğu mecha oyunu sadece oynanış olarak oyuncuların ilgisini çekmeye çalışsa da Front Mission bunun da ötesine geçip Yalan Rüzgarı gibi bir hikayeyle destekledi. "Acaba az sonra ne olacak, kim kime, dum duma..." diye diye kaç oyun bitirdik sayamadım. Ama FM 3 en güzellerindendi. Hem serinin olgunlaştığı ilk oyundu hem de oynanış artık oturmuş, tıkır tıkır işliyordu. Oyun serilerinde genelde üçüncü oyunlar patlak çıksa da FM için geçerli değildi bu.

Tomb Raider
(Core Design - 1996)

Şarap gibi...oyun

Tomb Raider'ı, o da olmadı Lara Croft'ı hiç duymadıysanız bir taşın altında yaşama testinden kalmışsınız demektir, kusura bakmayın. Bilirsiniz ama ilkini oynamamışsınızdır falan, insanlık hali o olur ama. 3 boyutlu macera oyunlarının yeni formülü haline gelen, oyun dünyasına artık ağlayan değil ağlatan bayan kavramını sokan, aynı anda gözlerinizi ve ruhunuzu da (yersen) okşayan bir oyun Tomb Raider. E bir de Vita'ya da geldi, hâlâ oynamamak için bir bahaneniz olamaz.



MediEvil
(SCE Cambridge Studio - 1998)

Bu zırhın altında kemikten fazlası var



Yıllar önce MediEvil'ın açılışındaki meydan muharebesi sahnesini ilk kez gördüğümde beynimi orada bırakıvermiştim "Oha nasıl yapabilmişler bunu?" diye. Geri kalan kırıntılarını da oyunu oynama şansını elde ettiğimde yitirdim. Oldukça grotesk sayılabilecek, platformla aksiyon öğelerini mükemmel biçimde harmanlayan, hem de komedi bir oyundu. Sonra nedense iki oyun hariç devamı gelmedi bu kadar iyi olmasına rağmen. Siz de bir oynayın da aynı benim gibi sorgulayın "Niye?" diye.

Silent Hill
(Konami - 1999)

Gerçek Korkuya Giriş 101

Silent Hill sizi korkutmak için aniden üstünüze atlamaz, direkt psikolojinizle oynar. Nerden geldiği belirsiz alarm sesleriyle gerçekliğiniz sandığınız her şey bir anda bükülür, çevrenizdeki canlılar biçimsizleşir, ortam anlamsız bir hal alır. Tıpkı kâbuslarınızdaki kadar çaresizleşir ve gerçek korkuyu tadarsınız. Çünkü şahit olduğunuz şeyler hakkında hiçbir şey bilmiyorsunuzdur. Eğer bu oyunu daha önce oynamadıysanız survival-horror hakkında da henüz hiçbir şey bilmiyorsunuzdur. Bilmemek değil öğrenmemek ayıp ama.

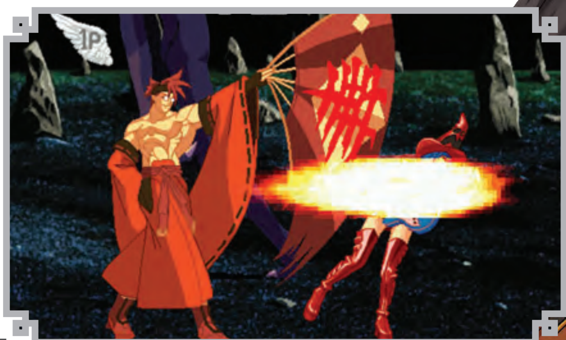


Guilty Gear (Arc System Works - 1998)

Alışkanlık bozar

Street Fighter, The King of Fighters gibi oyunların pek popüler olduğu 90'lar sonunda beklenmedik bir goldü Guilty Gear. 2B olmasının yanında 13 kadar da yeterli bir karakter sayısına sahipti. Hikayesi orta şeker çekilicikte olmasını bir yana bırakırsak türdeşlerine oranla daha hızlı kombolar yapabilmemiz GG'ı hemen bir seriye dönüştürme gücü sağladı. GG kombolarını yapmak kolaydı ama çok büyü kbir doygunluk veriyordu. Siz izleyen biri 20 yıllık dövüşçü sanabilirdi. Çakma karakterlerden uzak duran Arc, ilham olabilecek karakter yaratma seanslarına sonraki GG oyunlarında da devam etti. Ama ilki hep başkaydı.





Fighting Force
(Core Design - 1997)

Türk kültüründe adam paylaşımı

Bir zamanlar ülkemizde ziyadesiyle sevilen bir oyundu Fighting Force. Çünkü o dönemlerde eve gelen arkadaşınla beraber adam dövmek bir kültür göstergesi sayılıyordu. Demir çubuk misafire ikram edilirdi falan. Bu gelenek de bozulunca gençlik sapıttı zaten. Eskiden beraber adam paylaşılır, boss'a biri kendini yem eder, dayak yiyen arkadaşa yardım edilirdi. Kalmadı şimdi bunlar hiç. Sonra yeni gençlikten bir şeyler bekle. Geçiniz azizim. Ama bunu değil.

Grandia
(Game Arts - 1999)

Farklı olmaktan çekinmeyin

Gerçek bir J-RYO manyağı olarak (Volkan eminim ki burada "Daha Vagrant Story oynamadın hehe" diyecek)(dedim bile- Volkan) türün en nefret ettiğim özelliği ardı arkası kesilmeyen rastgele savaşlardır ki bu aptal özellik 13 yıl önce çıkan Grandia'da yoktu. Hatta ortada dolaşan canavarla siz erken davranıp arkadan saldırabiliyordunuz falan, tonla yenilik vardı. Karbon kopya yüzlerce J-RYO'ların arasından bunun gibi yenlikçi olanları balla kaymakla beslemek, hatta Vita'da almak falan lazım. Sözüm meclisten dışarı ama.



MediEvil
(SCE Cambridge Studio - 1998)

Bu zırhın altında kemikten fazlası var

Yıllar önce MediEvil'ın açılışındaki meydan muharebesi sahnesini ilk kez gördüğümde beynimi orada bırakıvermiştim "Oha nasıl yapabilmişler bunu?" diye. Geri kalan kırıntılarını da oyunu oynama şansını elde ettiğimde yitirdim. Oldukça grotesk sayılabilecek, platformla aksiyon öğelerini mükemmel biçimde harmanlayan, hem de komedi bir oyundu. Sonra nedense iki oyun hariç devamı gelmedi bu kadar iyi olmasına rağmen. Siz de bir oynayın da aynı benim gibi sorgulayın "Niye?" diye.

Resident Evil: Director's Cut (Capcom - 1996)

O malikaneye girmeyecektin dostum!

Japonya'daki Biohazar adıyla aslında daha bir "ne tip oyun olduğu belli" olan Resident Evil 1996'da ilk kez PSX'e çıktığında hiç de oyun dünyasını sarsmadı. Çünkü henüz RE2 çıkmamıştı! RE2 sonrası ilk RE'ye dönenler çoğunluktadır aslında. Haksız da değillerdir çünkü RE hikaye bakımından da temelleri olan bir oyundur. Çıkışından bir buçuk sene sonra gelen Director's Cut hem bonuslu hem de daha dengeli bir oyun olarak yeniden çıka geldi. Gerçek görüntülerden oluşan ara sahneleriyle diğer RE'ler arasında özel bir yeri olmasını geçtim, survival horror türüne kattıklarıyla hepimiz kendisine koca bir teşekkürü hakkediyoruz.



Kula World (Game Design Sweden AB - 1998)

Ver geçeyim (verin de görsün gününü)



Hiç unutmam, bu oyun PSX'le beraber gelen demo diskinde olur ve topu topu 2-3 bölümden oluşan demosu tekrar tekrar oynanırdı sıkılmadan. Çünkü bulunduğunu platformların her tarafını, altını, üstünü, her iki tarafını da üç boyutlu olarak kullanmak, bu yüzden dünyanız habire dönerken hem eşyaları toplayıp hem de beynin dönmeden çıkış yolunu bulmaya çalışmak gerçek bir beyin jimnastiğiydi. Oyunu izleyen herkesi de çok fena kitler başına, ona göre alın yani.

Arc The Lad
(SCEI - 1995)

Gönlünce hilal taktiği yapabilmek

PSX'le beraber en popüler olan türlerden biri de taktiksel RYO'lardı ki başta Final Fantasy Tactics olmak üzere Arc The Lad da bu türün en iyi örneklerinden biridir. Ki midi sample'ların yerine gerçek orkestra müziklerinin kullandığı ilk RYO oyunu da buydu hatta. Tıpkı bir satranç oyunu gibi çok ince nüans ve kararlara bağlı olduğu için feci derecede bağımlılık yapıcıdır da. Yahu ne kadar çok güzel oyun türü tarihe karışmış bu arada ya? Şunu oynayınca fark ettim resmen.

Street Fighter Alpha 2
(Capcom - 1996)

3'ün olmadığı yerde 2 kraldır

Kabul ediyorum, Alpha 3 kadar güzel olmayabilir ama Alpha 2 de hâlâ Vita'nız için bulabileceğiniz en iyi dövüş oyunlarından biri. Ki bazı SF'ciler içinse Alpha serisinin en iyisi budur hatta. Günümüzün SF'lerine oranla daha hızlı, daha ustalaşması zor, daha anime tarzı bir şey arıyorsanız Alpha 2'yi gönül rahatlığıyla deneyebilirsiniz. Tasarım açısından da en beğendiğim SF serisi bu diyebilirim zaten. Ergen Ken, kalaslaşmamış Ryu görmenin tadı bir başka.



Toy Story 2
(Traveller's Tale - 1999)

Sonsuzluğa ve ötesine!

Super Mario Bros'un çıktığı yıllarda bile platform oyunlarından hoşlanmayan bir adam olarak bu oyuna karşı duyduğum sevgiyi kelimelerle ifade edemem. Buzz Lightyear olup insanların kocaman dünyasını dolaşmak, bölüm aralarında filmden feci komedi sahneler izlemek, süper müzikler eşliğinde bir film oyunundan beklenmeyecek kalitede platform ve aksiyon turlarını oynamak harikadır. "Dır" diyorum çünkü yakın zamanda tekrar oynadım, gene öyleydi. Hatta gene durmuyor ve PSX'in de en iyi platform oyunlarından biri, belki de en iyisi diyorum.





CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

"GİR KANIMA" -BIRAK ULA! -EMRE SÜMER

Richter: *Geber canavar, sen bu dünyaya ait değilsin!*
Dracula: *Ama yeniden ete ve kemiğe kendi ellerimle bürünmedim. Buraya bana hürmet etmeyi tercih eden insanlar tarafından çağırıldım.*
Richter: *Hürmet mi? Sen insanların ruhlarını çalıyor ve esir ediyorsun.*
Dracula: *Belki aynısı bütün dinler için de söylenebilir.*
Richter: *Sözlerin de ruhun kadar boş. Ancak insanlığın hastalığı (?) senin gibi bir kurtarıcıya ihtiyaç duyar.*
Dracula: *İnsan dediğin nedir ha? Zavallı bir sırlar yığını! (????) Ama bu kadar konuşma yeter. Gör gününü!*

Şu epik sahnenin ardından koca bir 15 sene geçmesine, artık eşşek kadar adam olmama (hem de 2 'ş'li), hatta askere gitmek için gün saymama rağmen (bu ay da neredeyse her yazımda bundan bahsettim, ühü) inanın çok az oyunun açılış sahnesinden bununki kadar keyif aldım ve gaza geldim. Oyunun sadece bu ilk versiyonunu değil, yeni PSP ve hatta İngilizce yaması çıkan Japonca versiyonunu bile en ufak ayrıntısına kadar kurutmuş bir adam olarak söylemeliyim ki bu ve oyundaki diğer tüm diyaloglar bayağılığıyla, ucuzluğuyla, seslendiril(eme)mesiyle güzel ve unutulmazdır. Ki VHS'e kasete tıkılmış B-tipi korku filmi modelini bırakan Resident Evil ve sülalesinin de gördük sonunu.

O yüzden gecenin senfonisine hoş geldiniz…

-SHAFT'IM KAYDI

Başlıktaki iğrenç espri için özür dilerim ama komiklikli bir durumla konuyu bağlamam gerekiyordu. Efendim Rondo Of Blood oyunuun geçtiği 1972 yılında, vampir avcısı Belmont klanının son üyesi Richter (dua edin buna kelime esprisi yapmadım) Dracula'yı yenmiş ve kendi geleceğine yatırım yaparak o zamanlar ufak bir kız olan Maria Renard'ı da kurtarmıştır. Lakin bu olayın ardından bilinmez bir biçimde ortadan kaybolmuş ve bu esnada Dracula'nın kalesi de yavaş yavaş yeniden yükselmektedir. Nihayetinde babasının artan gücünü hissetmeye başlayan ve giriş esprime malzeme olan şeytani rahip Shaft'ın (bir de aynı isimli rezil bir film vardı 2000 yapımı hatırladınız mı?) bu işte parmağı olduğuna inanan vampir Alucard, uzun süreli uykusundan uyanır ve babasını bir kez daha durdurmak için yola çıkar. Hem de yanında serpilip sülün gibi bir hatuna dönüşen Maria ile. Arsen Wenger gibi adamsın Richter şaka maka.

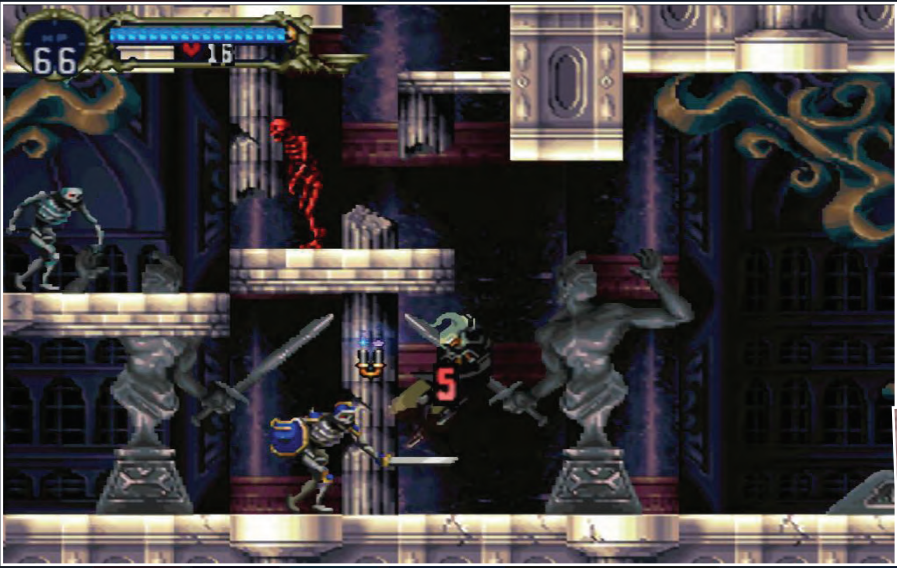
Vampir avcılığı yaptığımız seri boyunca ilk kez bir vampiri yönetmek inanın bu oyunun kendisini farklı kılan tek özelliği değil. Seriyle ne kadar içli dışlısınız bilmem ama her seri gibi Castlevania'nın da iniş çıkışlar yaşadığı dönemler oldu ve SotN da tam böyle bir döneme denk geldi. Ki yeni Lords of Shadow da böyle bir dönemin ürünüdür. O yüzden Konami'yi fazlasıyla tebrik etmek lazım. Hazır bir formülde ısrar etmektense





FARKLI VERSİYONLAR

SotN'un klasik PSX versiyonun haricinde farklı ekstralar içeren versiyonları da var. Mesela oyunun Japonya versiyonunda ekstra summon'lar ve Japonca seslendirme gibi birçok küçük ekstra var ki buna da hayranları tarafından İngilizce çeviri yaması yapıldı zaten. Saturn versiyonu ise Maria'yı yönetebildiğimiz bir ekstra mod ve iki yeni bölüm var içerirken XBLA versiyonu da geliştirilmiş grafiklere ve achievement sistemine sahip. Ama en farklı olanıysa baştan aşağı yepyeni seslendirme ve düzgün çevirilere sahip PSP versiyonu. Tabi işi ciddiye alıp doğru düzgün seslendirince oyunu katletmişler resmen. O yüzden PSX, PSN ve XBLA versiyonlarında ısrar ediyorum.



NEREDE NASIL OYNARIM?

Symphony of the Night'ı oynamak konusunda daha önce Son Jeton'da yazdığım oyunlara oranla daha şanslısınız. Zira oyunun klasik PSX ya da Saturn versiyonlarına sahip değilseniz gayet cüzi denilebilecek fiyatlarla PSN ve XBLA hizmetleri vasıtasıyla indirebilir, o da olmadı PSP'nizde The Dracula X Chronicles paketinde yer alan yenilenmiş versiyonunu oynayabilirsiniz ki özellikle PSP versiyonunu bu günlerde 10 liraya bile bulmak mümkün. Nereden biliyorum, çünkü ben öyle aldım, hehe. El atarisi versiyonunu bulabilen olursa da bir tur versin lütfen.



yepyeni şeyler denemekten çekinmediler ki hepsi de genelde oldukça başarılı seçimler oldu. LoS'a kadar da hep bu formül işlemeye devam etti zaten.

Serinin klasik ilerlemeli-platform tarzından farklı olarak aksiyon-RYO'ya dönüşen oyunda Alucard'ı yöneterek bence hâlâ devasa sayılabilecek bir kale boyunca klasik korku filmlerinden fırlamış türlü türlü canavarla gerçek zamanlı olarak yüzleşiyor, yendikçe deneyim kazanıp seviye atlıyor ve eski serilerden farklı olarak istediğimiz yönde de ilerleyebiliyoruz. Ki bu devasa olarak nitelendirdiğim kalenin içinde saat kulesi, kütüphane, simya laboratuarı hatta yer altı gölü gibi sayısız farklı bölüm var. Tabi kalenin her tarafına oyunun başında erişmek mümkün olmasa da zamanla edindiğimiz yeni güçlerle daha önceden ulaşamadığımız bölgelere gidebiliyoruz ki seri adına en büyük yenilik olan bu özellik açık ve net biçimde Metroid serisinden çalıntı. Zaten bu yüzden bu tarz Castlevania oyunları da hayranları tarafından *Metrodivania* olarak adlandırılıyor. Ama çalacaksanız da böyle çalın be kardeşim, canım feda resmen.

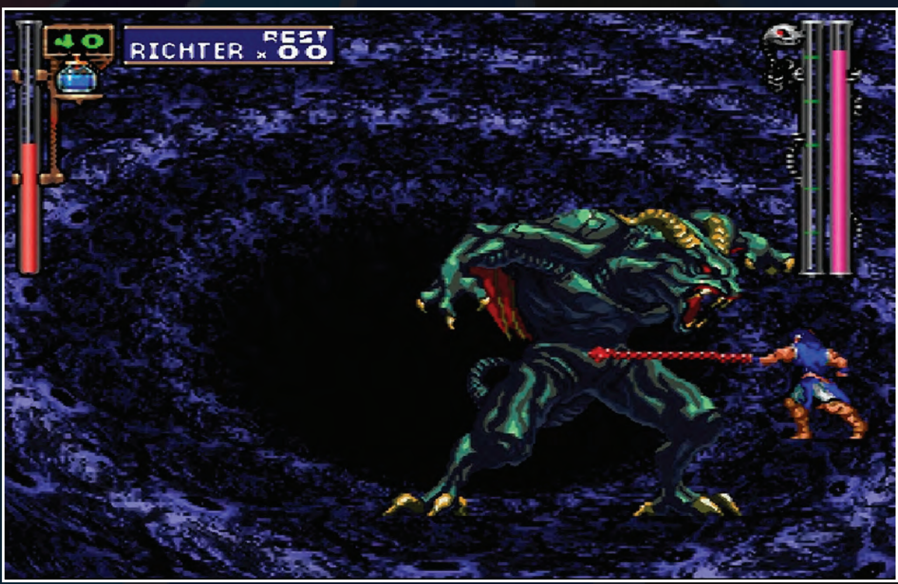
-BEN SANA VAMPİR OLAMAZSIN DEMEDİM, ADAM OLAMAZSIN DEDİM

Lakin oyunun en harika özelliklerinden biri arasında bu oyuncuyu gayet cömertçe ödüllendiren keşif ve macera hissinin yanı sıra bir gerçek bir vampir tecrübesi tarafı var ki çok az oyunun bu hissiyatı vermek konusunda SotN'a rakip olabileceğine inanıyorum. İlerleyen öykü boyunca Alucard'la beraber topladığımız relic'ler vasıtasıyla bütün vampir güçlerimizi geri kazanıyoruz. Lakin bunların arasında yarasaya, kurda hatta bir sis bulutuna bile dönüşebilmek ve her birinin ayrı ayrı kendi eksileri ve artıları olması var ki böyle bir şeyin 15 yıl önce başarılması Telegol'daki Turgay Şeren'i andırıyor adama (anlayan anladı). Bir diğer müthiş özellik ise benim çok önem verdiğim ekstralar. Oyunda keşfedilmeyi bekleyen sayısız gizlilik, dört farklı son, Richter'i yöneterek oynayabileceğiniz ekstra bir mod gibi o kadar çok ekstra var ki aslında 9-10 saat süren oyun süresi bu sayede katlanarak büyüyor, oyuna verdiğiniz parayı en küçük kuruşuna kadar helal ediyorsunuz. Zaten oyun da sizden bunları keşfetmenizi istiyor. Mesela Shaft'la ilk kapışmanızda gereken şeyleri bulup kullanmazsanız savaşın ardından oyun daha aslında yarısını bitirmiş olmanıza rağmen sizi evinize yolluyor bugün git yarın gel diye. İnanın gizlilikler oyunun içiyle bile sınırlı değil, zira oyunun CD'sini bir CD çalara takarsanız da oyunda duyamadığınız bir müziği dinleyip ardından "Oyun lan bu, CD çalarında ne işi var?" diyen Alucard'ı duyunca da okkalı bir ohannesburger çekiyorsunuz.

İnanın daha oyunun müthiş dizayn edilmiş kalesinden, oldukça çeşitli silah ve ekipman sisteminden, Michuru Yamane'nin ellerinden çıkma ve bence oyun tarihinin en iyilerinden olan müziklerinden, harika boss savaşlarından, renk katan büyü ve summon sisteminden, oyuncuyu zorlayan ama her zaman da çıldırtmadan geri dönmesine sebep olan olağanüstü zorluk ayarından ve inanın şu aklıma gelmeyen daha bir çok harika özellikten bahsedemedim bile. Çünkü karşınızda çoğu oyun dergi ve sitesine göre PSX'in, bana göreyse oyun tarihinin en harika, en iyi kotarılmış oyunlarından biri var ve inanının çok da ciddiyim. O yüzden eğer aradığınız hızlı bir RYO, bolca keşif ruhu, sonsuz gizlilik ve gerçek bir vampir hissiyatı ise hâlâ bu yıllara meydan okuyan klasiği oynamak için geç kalmış sayılmazsınız. Zira Dracula'nın da dediği gibi;

Gece hâlâ çok taze…





SON KARAR

GRAFİK	■■■■■■■■■□□□
SES VE MÜZİK	■■■■■■■■■■■■
HİKAYE / ATMOSFER	■■■■■■■■■■□□
EĞLENCE	■■■■■■■■■■■□

Korkarak eski günleri özleyeceğim aklımın ucundan bile geçmezdi. **8.5**

Ne Kadar Oynanır?
Her şeyi kurutmaya kalkışırsanız 10-12 saat

PS3 | PS1 | PSP | PSN | SEGA | XBOX

> **Tür:** Aksiyon-RYO > **Yapım:** Konami > **Dağıtım:** Konami > **Sistem:** - > **Dijital İndirme:** 10$ (PSN), 800 (XBLA)
> **Yaş Sınırı:** 16+ > **Dahası İçin:** castlevania.wikia.com/wiki/Castlevania:_Symphony_of_the_Night

Oradaydım

GİT DUVARA KONUŞ



[Final Fantasy VIII – Balamb Garden, Balodan sonra]
Balamb Garden'da öğrencilerin yatma saatinden sonra buluşup sohbet ettikleri gizli bölge vardır. Eğitmeni Quistis, balonun ardından balkondan yalnız başına manzarayı izlemekte olan Squall'dan ona eşlik etmesini ister. Squall pek insanlarla etkileşime geçmeyi seven biri sayılmaz ama emirlere de son derece itaatkârdır. Eğitmeni onu çağırırken "son emrim" demişti.

Normalde ağırbaşlı birisi olan Quistis'in en büyük eğlencesi Squall'dır aslında. Ona takılmaya, iğneli laflar söylemeye bayılır. Yalnız o gece Quistis'te olağandışı bir durgunluk vardır. Uzun ve rahatsız edici bir sessizliğin ardından nihayet ağzındaki baklayı çıkarır.



- Ben, Quistis Trepe, artık bir eğitmen değilim. Artık ben de senin gibi bir SeeD üyesiyim. Kim bilir belki birlikte bile çalışabiliriz.
- …Öyle mi?

Onun için önemli olduğu belli bir konuda bu şekilde umursamaz bir tepkiyle karşılaşmak üzer Quistis'i.
- Tek söyleyeceğin bu mu?
- …Öyle karar verilmişse uymaktan başka yapılabilecek bir şey yok.
- Bana bir eğitmen olarak başarısız olduğumu söylediler. Liderlik vasıflarından yoksunmuşum. Acaba nerede yanlış yaptım…

İyice canı sıkılan Squall huzursuzlanmaya ve Quistis'in aksi yönüne bakmaya başlar.
- Dinliyor musun?
- Bitti mi…? Konuşmak istemiyorum. Başka insanların sorunları hakkında ne diyebilirim ki?
- Senden bir şey söylemeni istemiyorum ki. Tek istediğim dinlemen.

Squall değişecekti. Ama o an bir insanın bir diğeriyle sıkıntısını paylaşmasına anlam veremiyordu. Ona göre herkes yalnızca kendisinden sorumluydu. Başkasının sorunlarını kendisine yük edinmek istemiyordu. Ve karşısındakinin ona kırılıp kırılmayacağını zerre umursamıyordu. Quistis'e verdiği unutulmaz yanıt da bu umursamazlığının net kanıtıydı:
- Öyleyse git duvara konuş. **-Ömer Akdağ**



PIXEL YAZITLARI

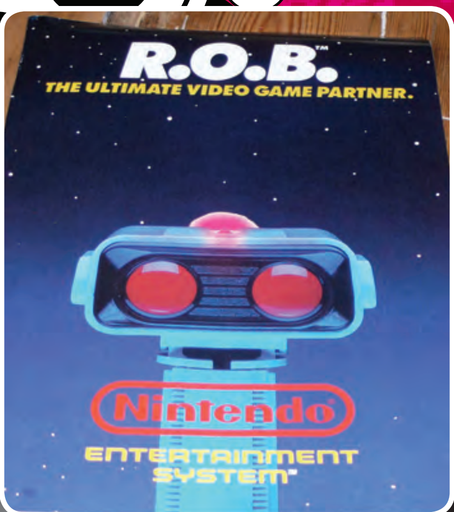
NES ROBOTIC OPERATING BUDDY



Sene 1985… Oyun sektörü yaklaşık üç sene öncesinde tamamen ölmekten son anda Nintendo sayesinde kurtulmuş. Haliyle firma, ürün yelpazesini olabildiğince genişletmek ve inovatif işlere ağırlık vermek istiyor. Kuzey Amerika'da kısa süre içinde bir fenomen haline gelen NES için öyle bir aparat üretiyorlar ki görenin dudakları uçuklu yor. Robotic Operating Buddy, kısaca ROB adı verilen bu küçük robot NES platformunun Deluxe paketinin içine dâhil ediliyor ve o dönemki televizyon reklâmlarının baş rolüne oturuveriyor. (Mutlaka bir bakın: bit.ly/PWARV5)

24 cm. boyutunda ve 4 AA kalem pille çalışan ROB çıktığı yıllarda oldukça popüler olmuştu. Peki, ne yapar bu robotik velet? Havalı görünümünün aksine çalışma prensibi son derece basit olan ROB, tıpkı Duck Hunt'ın silahı gibi ekrandan aldığı flaşlar ile altı farklı komutu işleyebiliyor. Altı komutu işliyor da ne yapıyor? İşte burası en şeker kısmı: ROB'un önüne değişik renk ve boyutlarda silindirler yerleştirebiliyorsunuz. ROB bu silindirleri, yine önünde dönmekte olan çarklara yerleştirebiliyor, onları taşıyıp başka dönen çarklara aktarabiliyor. Tüm bu yetenekleri ne(!) rağmen ROB ile sadece iki oyun oynayabiliyordunuz: Gyromite ve Stack-Up. Gyromite zamanınız dolmadan ekrandaki dinamiti bulup imha etmeniz gereken bir puzzle-platform oyunuydu. Ekrandaki bulmacalarıysa ROB'un önündeki diskleri doğru yerlere koymasıyla aşabiliyordunuz. Stack-Up ise oyunumuzun kahramanı Profesör Hector'un önündeki engellerin yine ROB'un diskleri doğru sırayla yerleştirmesiyle aşılmasını gerektiriyordu. Bu iki oyunun farklı modları ROB'un sunduğu oyun deneyimini bir nebze daha güçlendiriyordu.

Sözün özü Nintendo zamanında iyi bir fikir geliştirmiş ancak şartlar dolayısıyla bu fikri çok da geliştirememişti. Gelin görün ki bugün bu cihazı bulmak çok zor ve müzelik değere çoktan ulaşmış durumda. Keşke şimdiki yazılım ve konsol üreticileri de eski zamanlardaki gibi yaratıcı projelere daha çok ağırlık verseler. En azından bir ton para döküp aldıkları teknoloji patentlerinin hakkını vermiş olurlar.
-Furkan Faruk Akıncı







Eski Dergilerim

SEGA CD belki oyun dünyasında büyük izler bırakamadı ama işte böyle hayati bir soru bıraktı… Şu reklamın yayınlandığı günden beri kendimize sorup duruyoruz, “Sega CD’mle ne yapabilirim?” (Konu nostalji olunca şuursuzlaşıyoruz…)



Oyungezer
SAYI: 62 - 2012/12

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Berkan Cesur, Nurettin Tan

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Yasemin Ezgimen, yasemin@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 5 Aralık 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




BASKIN
THE RAID
REDEMPTION
★★★★★
GUARDIAN
★★★★★
EMPIRE
★★★★★
USA TODAY
"SON ON YILIN EN iYi AKSiYON FiLMi"
-TWITCHFILM
"ÇITAYI 30 KAT YUKARI YÜKSELTİYOR"
TOTAL FILM
MIDNIGHT MADNESS İZLEYİCİ ÖDÜLÜ
TORONTO FILM FESTIVALİ
EN İYİ FİLM
DUBLIN FILM FESTIVALİ
"AĞZINIZ AÇIK KALACAK"
LOADED
S.W.A.T.
2 DİSK ÖZEL KOLEKSİYON VERSİYONU
POSTER HEDİYELİ
Şimdi 2 DiSK DVD, DVD ve VCD'de!
CALINOS FILMS
tiglon



FARCRY 3
ÇILGIN DÜNYA
Bu çılgın adadan kaçmaya çalışın
ÇILGIN İNSANLAR
Kafayı yemiş savaş lordlarıyla tanışın
ÇILGIN AKSİYON
Delilikle savaşın
ÇILGINLIĞINIZLA YÜZLEŞİN!
30 KASIM 2012'DE SATIŞTA
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
www.farcrygame.com
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
UBISOFT
ARAL